

TRIPLE SALTO
EL GÉNERO INMORTAL
EDITORIAL
GAMEREPORT







REVIVE TUS MEJORES MOMENTOS CON LOS JUEGOS QUE UNA VEZ TE HICIERON VIBRAR

+49 EMULADORES

CONECTALA DIRECTAMENTE A TU TV

Presentada en:

MADRID GAMING EXPERIENCE

Construida artesanalmente

con una RaspBerry - Pi 3B, permite jugar a **TODOS** aquellos **videojuegos** de recreativas, consolas o microordenadores clásicos a través de su software exclusivo que permite descargar miles de juegos.

AMIGA | AMSTRAD CPC | commodore | ATARI 2600

ATARI ST | NINTENDO DS | Nintendo Entertainment System | PlayStation



NEO·GEO













Retroconsola TIME MACHINE
Fabricada en madera natural lacada de hasta 10mm , cortada y grabada con láser

INCLUYE:
32gb microSD clase 10
Fuente de alimentación USB
Manual de usuario



PRECIOS IVA INCLUIDO. DOS AÑOS DE GARANTÍA

JOYSTICK PLAYER 2 DISPONIBLE



El suspenso del vacío

por Pedro J. Martínez

Diciembre de 1984. En una ciudad costera del sureste de España, nace la persona que firma estas palabras. Saltamos hacia delante. Un verano de principios de la década de los noventa. A ese individuo le regalan una NES piratona con un cartucho piratón, de esos con muchos y muy variados juegos dispuestos en un sencillo menú. En ese menú había un elemento que ponía «SUPER MARIO». Todo lo que ocurrió entre un suceso y otro pasa de golpe a perder cualquier interés. Otro salto. Marzo de 2018. A nuestro amigo le permiten, en su santa inconsciencia, escribir la editorial de un monográfico dedicado a los videojuegos de plataformas. Y, de nuevo, todo lo que sucedió entre aquel verano y justo este instante, en el que estás leyendo esto, se cubre con la densa bruma de lo irrelevante. Licenciatura, viajes, trabajos, boda: nada importa en mitad de un salto, sólo es el vacío que queda abajo.

Y tenemos que reconocerlo: parir este libro que tienes en las manos ha sido más difícil de lo que habíamos previsto. Han sido dos los motivos. El primero, que es un género que amamos casi incondicionalmente, lo que hace dolorosa cualquier omisión. El segundo, que su naturaleza alude a nuestro lado no racional. Ante un salto, uno no genera una respuesta lógica y razonada, sino que el córtex prefrontal se abandona a los dominios del instinto. Ese gesto automático, al aterrizar, de pulsar en la dirección contraria en la cruceta un pequeño instante para corregir la inercia. Algún día, los seres humanos nacerán con esa habilidad de serie.

Y cuando uno emprende una tarea complicada, empieza por lo sencillo. Mascotas, fundamentos, Mario y Sonic. Luego, vertebra corrientes. Plataformas cinemáticos, isométricos, el 2,5D, la perspectiva en primera persona. A continuación, bucea en mentes ajenas. Michel Ancel, Tim Schafer, Ryuichi Nishizawa. Y termina estableciendo una visión de conjunto. Los errores del salto al 3D, la magia de las aplicaciones médicas. Hop, hop, hop. Triple salto. Décima publicación en papel. El más difícil todavía. Nadie se acostumbra a flotar sobre el vacío. Sentimos el mismo vértigo de la primera vez, el mismo terror a ser devorados por el contorno inferior de la pantalla. Tenemos la inmensa suerte de no sentirnos cómodos, pues ese será el primer síntoma de desfallecimiento. Y uno no puede desfallecer cuando salta.

Cualquier ciudad del mundo, en un futuro indeterminado. El último salto de este relato tiene otro protagonista, y eres tú, querido lector. Al pasar esta página, despegarás los pies del suelo. Nosotros confiamos en ser esa plataforma salvadora que, al menos, te haga pasar un buen rato. A cambio, sólo te pedimos una cosa: nunca mires abajo, pues en el suspenso del vacío sólo queda aquello que no cuenta. Y GameReport quiere aspirar a ser un trocito de tu vida. Uno que merezca la pena.

Contenidos

LA SELECCIÓN
8/ **Cinco mascotas plataformeras perdidas en el olvido**

COLUMNA DE TINTA
12/ **¿Por qué plataformas?**

CRÍTICAS
16/ **Super Mario Odyssey**
24/ **Sonic Mania**
32/ **Jumping Flash!**



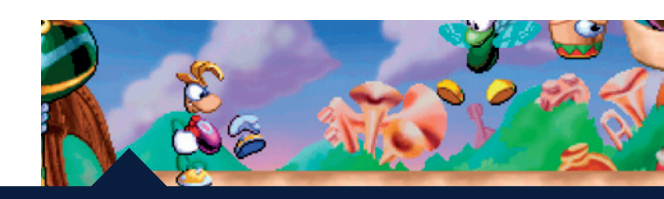
THE GAME REPORT
40/ **Vamos a portarnos mal**

PANTALLAS DE CARGA
64/ **Un tropiezo en el salto a la tercera dimensión**
70/ **Endless runner por un cementerio arcade**

ESPECIAL
76/ **El tercer eje**

CAJÓN DE ARENA
86/ **Vértigo**

ESPECIAL
92/ **Reinos de la gravedad**



CULTO AL JUEGO
106/ **Rayon et lumières**

LA FIRMA INVITADA
118/ **The NewZealand Story**

CRÍTICAS CORTAS
124/ **Psychonauts**
128/ **Chippoke Ralph no Daibouken**
132/ **Klonoa: Door to Phantomile**
136/ **Risk of Rain**

EL ARTE DE...
140/ **Mirror's Edge**

COLUMNAS DE TINTA
144/ **Cybathlon, fábrica de sueños**
148/ **El salto viral**
152/ **Pintados a mano: el plataformas artesanal**

GAMEREPORT

Contacto

www.gamereport.es
info@gamereport.es
@GameReport_ES

Triple salto. El género inmortal.
Depósito legal: M-7501-2018
ISBN: 978-84-947640-4-2
©2018 EDITORIAL GAMEREPORT SL
Calle Guzmán el Bueno, 135 - 1ºB - Madrid (28003)
Primera edición: Marzo 2018

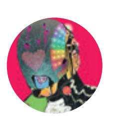
Aviso legal: Las imágenes incluidas en este libro actúan como mero soporte o complemento para los textos de cada autor, y pertenecen a sus respectivos propietarios, titulares o licenciatarios de contenido.

Queda prohibida la reproducción de los contenidos por cualquier medio o soporte, total o parcialmente, sin permiso expreso de sus autores, salvo excepción prevista por ley.

Las críticas y opiniones vertidas en esta publicación son responsabilidad única de sus autores y firmantes. Editorial GameReport SL no se responsabiliza de cualquier acción civil o penal que pudiera derivarse del contenido aquí representado contra cualquier miembro del equipo de redactores.

Puedes consultar la bibliografia a través del siguiente enlace:
www.gamereport.es/bibliografia

Equipo



Israel Fernández escribe cosas a todo volumen desde su cuartel general en Toledo. Lleva el fuego.
// Redactor
@ProggerXXI



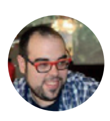
Fernando Porta es redactor a tiempo parcial y jugador a tiempo completo. Actualmente, reside en Madrid.
// Redactor, Community Manager
@ferporbar



Pedro J. Martínez. Ingeniero industrial que no se conforma con erigir refinerías y prefiere perderse por apacibles prados pixelados.
// Redactor, Revisor
@LoquoPJ



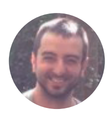
Pablo Saiz de Quevedo. El rol alivia sus penurias cotidianas y el terror es su dosis de adrenalina favorita.
// Redactor, Revisor
@PabloSQG



Alejandro Patiño. Hace eones jugaba a videojuegos. Hoy sólo lo intenta. Se inspira al grito de "SEEEGAAA".
// Redactor
*@_Ayate_*



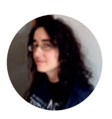
Marcos Gabarri. Salamanca, 1988. Escribe debajo de fogones escoceses y entre apuntes de lenguas modernas.
// Redactor
@soquam



Luis García. Aventurero catalán que ha viajado desde Masyaf a Rapture al volante de un Fórmula 1.
// Redactor
@Zero_Relate



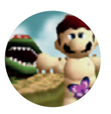
Elena Flores. Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Desde que la secuestró Tantalus en 2001, no ha vuelto a ser la misma.
// Redactora
@nao_chan_91, elenaflores.es



Victoria Belver. Puzles, arcades, o lo que se tercie. Enamorada de lo absurdo y lo rocambolesco, especialmente si viene de Japón.
// Redactora
@rokuso3, rokuso.com



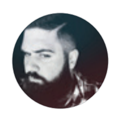
Ezequiel Sona. Diseñador gráfico y viajero del tiempo. Hace como que juega en alguno de sus ratos libres.
// Director de arte
@Ezekmt, cargocollective.com/ez-ek



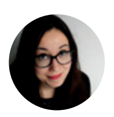
Fran Sevilla. Experto en lenguaje audiovisual, le gusta analizar los videojuegos desde un punto de vista iconológico mientras bebe botellas de whisky.
// Colaborador, Redactor



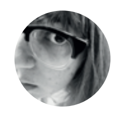
Miquel Rodríguez. Ilustrador que pasa calor en Barcelona y sobrevive dibujando entre videojuegos y tebeos.
// Colaborador, Ilustrador portada
@pollomuerto, pollomuerto.com



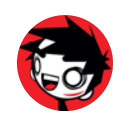
Joaquín Calderón. Diseñador gráfico, ilustrador. Tengo una vida en vectores y píxeles muy rara.
// Colaborador, Ilustrador
@MrSheloner, behance.net/Sheloner



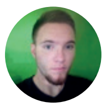
Laura Casaiz. Diseñadora gráfica e ilustradora a tiempo completo, maga blanca a tiempo parcial.
// Colaboradora, ilustradora
lauracasaiz.es



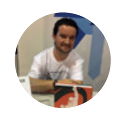
Míriam Santos. Ilustradora y cazarrecompensas de la red. Se ha acabado 'Resident Evil 3' más veces que tú.
// Colaboradora, Ilustradora
@mirmochi, cargocollective.com/mirsantos



Juan Rubí. Diseñador gráfico e ilustrador compulsivo. Amante del terror, la ciencia ficción y la cerveza bien fría.
// Colaborador, Ilustrador
@JuanRubiPuig, facebook.com/juanrpuig



Sergi Lapuerta. Ilustrador que ama a los monstruos, actualmente estudiando animación y arte digital.
// Colaborador, Ilustrador
@SergiTheDoor, behance.net/SergiTheDoor



Joaquín Relaño. Irreductible defensor del singleplayer. Aún piensa que los eSports son una moda pasajera.
// La firma invitada
@QuinoWan

Cinco mascotas plataformeras perdidas en el olvido

por Alejandro Patiño

Animales antropomorfos o chistosos humanos en clave *super deformed*; alguna habilidad especial y cierta excusa para ponerse —y ponernos— a saltar. Hubo un tiempo en que aquello de llegar del punto A al punto B pegando botes era cosa de mascotas. El género de los saltos siempre brindó una inmediatez y supuso tal universalidad que casi cualquier compañía del sector quiso inmortalizar su esencia con uno de aquellos personajes que más bien fueron iconos de una época. Unos más que otros, claro. Y para prueba, aquí tenemos a cinco de ellos para los que no todo fue miel sobre hojuelas. Cinco mascotas descontinuadas a pesar de las dispares calidades de sus juegos.



Bonk (Hudson Soft, PC-Engine, 1989)

Pudiera parecer que Bonk es un cavernícola que se lía a cabezazos con todo tipo de fauna primitiva a menudo antropomorfa, pero la verdad es que dicha afirmación es una tontería. En realidad, nuestro amigo PC Genjin —así le llaman en Japón— no es sino un Pithecanthropus Computerurus que vino a cubrir las enormes necesidades de una consola como PC-Engine. Sin un buque insignia, el futuro de la consola de NEC era oscuro, y el hecho de que su propuesta fuera más original que el clásico *saltar encima para matar* hizo que su popularidad creciera rápidamente. Tras tres juegos principales y algún *spin-off* ya lejos de Turbografx, el pobre Bonk acabó en el más absoluto de los olvidos. Siempre pareció un personaje de otra era, ¿no?

Sparkster (Konami, 1993)

Una zarigüeya no es un animal muy digno ni honorable, y tal vez fuera por ello que en Konami quisieran hacer justo lo contrario: convertir tan abyecto animal en un caballero de armadura acoplada a un *jetpack*. Esta falta de verosimilitud es algo frecuente en el mundo de las mascotas, más cuando habilitan el uso de un marsupial capaz de colgarse por su cola, pegar espadazos y salir volando como un cohete. Su primer juego, 'Rocket Knight Adventures', fue diseñado por Nobuya Nakazato y proponía una jugabilidad de plataformas y acción con fases lineales y muchos, muchos, muchísimos rebotes locos a bordo del *jetpack*. Tras una segunda entrega más descafeinada, a la zarigüeya se le acabó el rédito y en Konami la dejaron morir.



Ristar (Sega, 1995)

Quizá sea hacer trampa, ya que Ristar no acabó siendo mascota, pero teniendo en cuenta que surgió como evolución de uno de los diseños descartados de Sonic, su presencia en esta lista está más que justificada. El que iba a ser un conejo capaz de agarrar a los enemigos con sus orejas acabó convirtiéndose en una estrella que hacía lo propio para abalanzarse sobre sus rivales y eliminarlos. Una jugabilidad que proponía niveles más pausados plenamente explorables gracias a las ocho direcciones en las que Ristar era capaz de alargar sus brazos, tanto para eliminar enemigos como para lanzarse al vuelo en busca de zonas remotas. El Sonic Team sabía hacer mascotas, y tanto Ristar como Nights son la prueba de que hay vida más allá de Sonic.

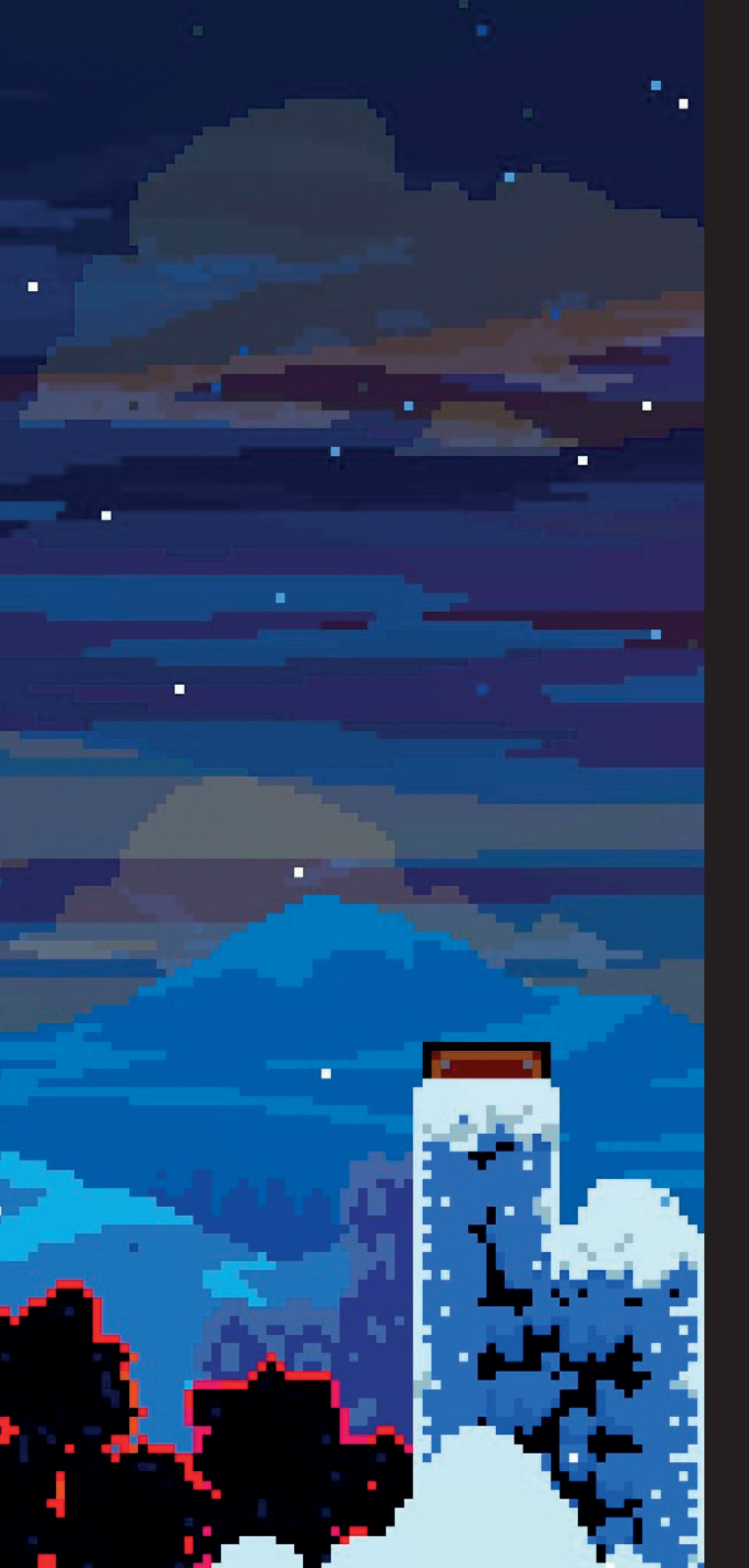
Gex (Crystal Dynamics, 3DO, 1995)

Ideado como una mascota para la 3DO, Gex era un lagarto gecko del siglo xx con adicción a la televisión y a las moscas. Un sábado por la tarde, mientras ve la televisión —aún no existía Netflix—, una extraña fuerza le atrapa tras la pantalla, así que intentará escapar de ese mundo al tiempo que caza la mayor cantidad de moscas posible. Capaz de latiguear a los enemigos con su cola, usar su lengua para hacerse con *power-ups* a distancia y arrastrarse por paredes, techos, e incluso el fondo de los niveles, su *set* de habilidades era lo más. Sea como fuere, 3DO duró lo que duró, y en Crystal Dynamics estuvieron más pendientes de 'Soul Reaver' que de Gex, al que abandonaron irremediablemente. Luego llegó Lara, claro. Video killed the radio star, supongo.

Sackboy (Media Molecule, PlayStation, 2008)

La nueva mascota de PlayStation tras Crash Bandicoot iba a abogar por la creatividad del usuario. Mundos complejos que pudiéramos construir con lana, cartón, tela y papel: los materiales con los que los preescolares construyen sus sueños. Por el camino, se olvidaron de la diversión, y a pesar del éxito de la primera entrega, 'Little Big Planet' acabó como una saga que tal vez diera lo que prometía, pero que, como juego de plataformas, ofrecía una jugabilidad como mucho mediocre, con unas físicas forzadas hasta la incomodidad y la poco comprensible decisión de llenar todo de pegatinas. Una lástima para el bueno de Sackboy que, todo sea dicho, podría haber sido tan carismático como hubiéramos querido.





De montañas e insegu-ridades

En medio del salto, me pregunto si no la habré cagado hace dos platafor-mas. *Dash*, apoyo en pared, impulso, salto, rebote, *dash* otra vez. Una combinación exquisita, perfectamente ejecutada, que me deja en el mismo punto que antes: suspendida sobre el abismo, esperando que el siguiente *dash* no me haga encontrarme con esos bichos móviles que ya me han fastidiado varias vidas. No sé qué hacer. ¿Me atrevo a confiar en mi intuición? ¿Me achanto en el momento decisivo? ¡Qué ansiedad! Pero la perfección es sólo reino de valientes, y pulsar un botón en el momento justo no deja de ser una mera cuestión de repentización. A esta montaña hemos venido a alcanzar la cima. Y superar nuestros miedos también significa aceptar la muerte, para transformarla en el comienzo de una nueva oportunidad.

Celeste / Matt Makes Games / 2018 / PS4, Xbox One, Switch, PC

¿Por qué plataformas?

por Elena Flores

ILUSTRACIÓN: MIR SANTOS ◄

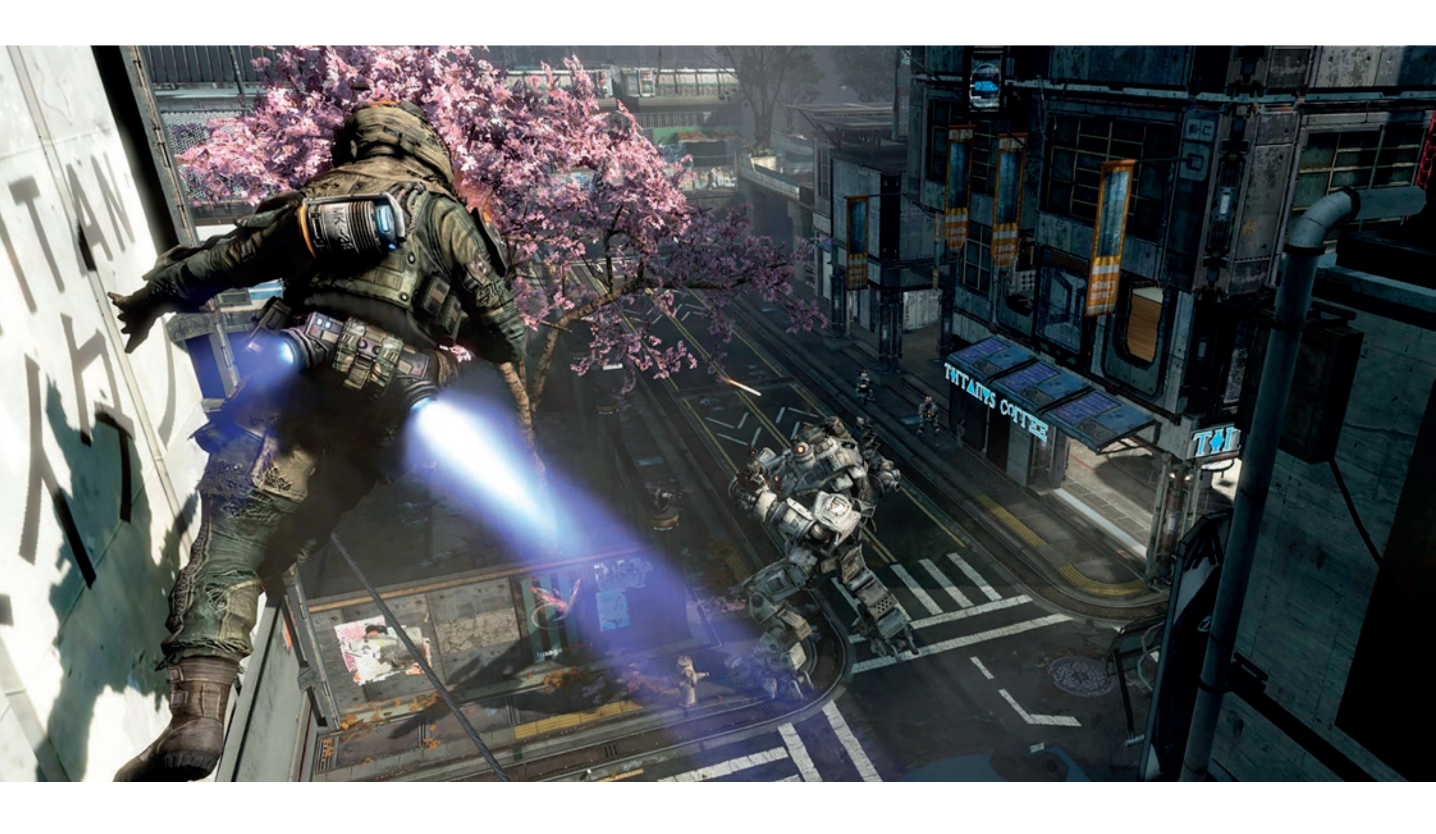
Desde 'Donkey Kong' hasta 'Celeste' son ya casi cuarenta años de avances y saltos; millones de jugadores han abrazado el que probablemente sea el género más prolífico del videojuego, cuna de una decena de mascotas de consolas y compañías, opción tanto para fervorosos del sector como para los que sólo picotean y fuente de una de las batallas más encarnizadas en el mundillo: espinas y zapatillas contra gorra y bigote.

Nos gusta saltar: en la cama, cuando nuestra madre no mira, en los charcos para sentir esa gratificante inmunidad que nos proporcionan nuestras botas de agua, en los castillos hinchables en cada fiesta de cumpleaños o para esquivar obstáculos cuando corremos tras el autobús. Son décimas de segundo de ingravidez, de exaltación. Microdosis de adrenalina pura entre despegue y aterrizaje.

Suelo-aire-suelo. Es el principal secreto en el que reside la magia de los plataformas: en su simpleza. «A éste para andar y aquí para saltar», la frase universal con la que introducimos a cualquier persona, sin importar su grado de *expertise*, en un título de este género. A partir de ahí, la jugabilidad puede iterar hasta la absoluta locura. No hace falta añadir mecánicas nuevas ni complejas habilidades: basta con gestionar los obstáculos, la velocidad y la altura del salto para variar el corazón de cualquier juego de plataformas: el ritmo. Como si cada uno de esos parámetros fuese un *slider* a ajustar a antojo del diseñador, las potenciales posibilidades dan lugar a un abanico inabarcable de maneras de jugar, cada una con su propia musicalidad: desde sosegadas sinfonías en los primeros compases del mundo abierto de 'Super Mario 64' hasta el *techno* más desquiciado de 'Super Meat Boy'.

Es esta simpleza la que configura el *plataformeo* como el género de bienvenida a los videojuegos por antonomasia, lo que además permite que sean disfrutables prácticamente en cualquier dispositivo, desde las ya arcaicas recreativas hasta los actuales móviles, permitiendo que se extiendan como un virus ►

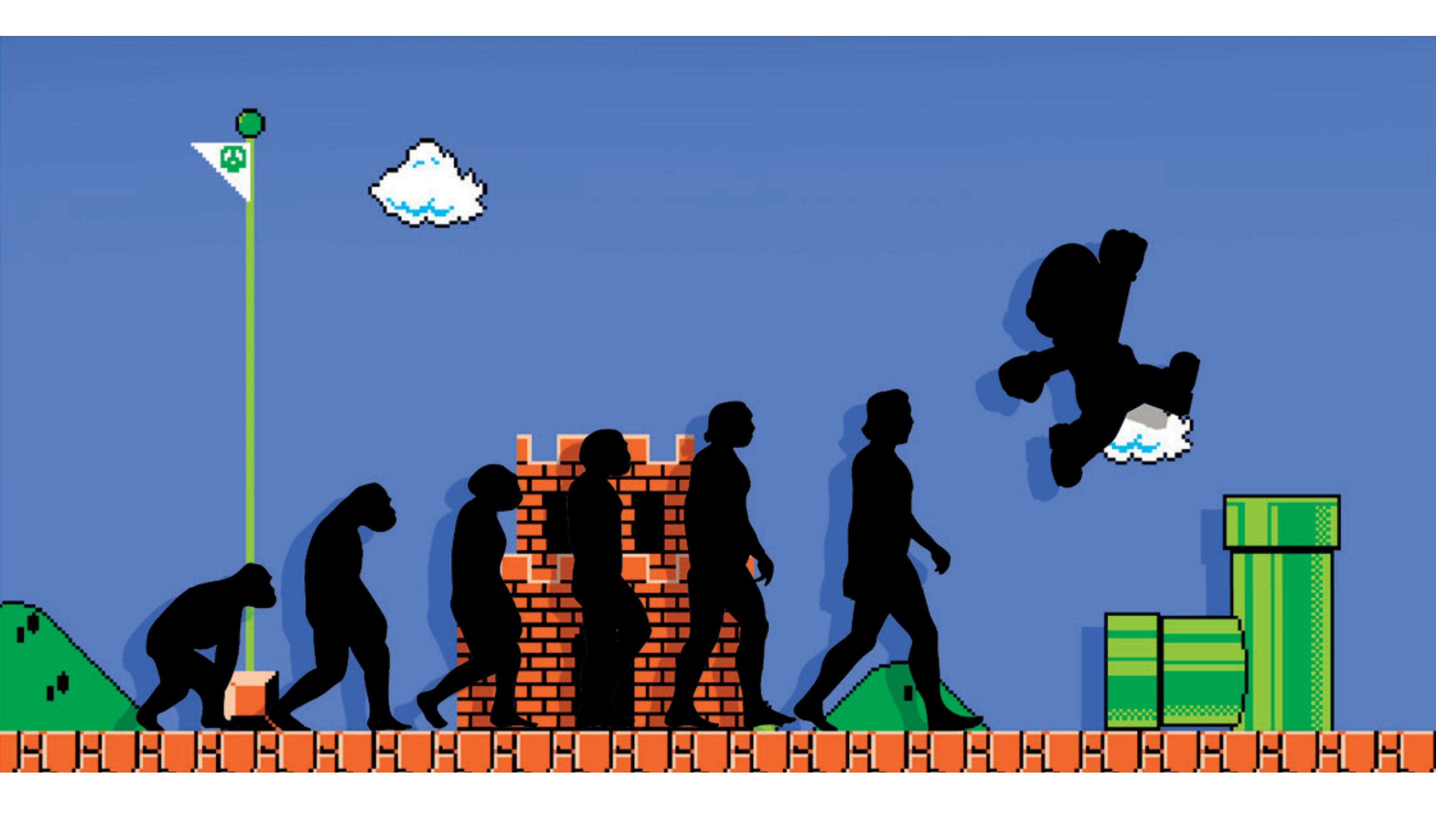




informático liberador de endorfinas. En casa, en el baño, en el bar, en el metro… *pads*, teclados o botones *onscreen*; el método de control es indiferente cuando para interactuar sólo necesitas moverte y saltar: la esencia del videojuego, reducida a dos comandos. Diversión *plug & play*.

A partir de ese punto, cualquier añadido es accesorio, porque con esas dos simples acciones y la pericia de un buen *game designer* no se necesitan más florituras para construir un título excelente. Y es aquí donde reside otro de los secretos de un plataformas: en numerosas ocasiones, el jugador puede imprimir su propio ritmo para superar los obstáculos, generando mutaciones en la jugabilidad que dan lugar a experiencias diferentes. Si el *speedrun* va ligado por antonomasia a este género, no es casualidad: la libertad de ataduras y la casi total ausencia de restricciones permite explotar como en ningún otro género la ubicación de enemigos y abismos para conseguir tiempos imposibles. Resulta fascinante, casi hipnótico, asistir al espectáculo de un jugador deslizándose entre

«BASTA CON GESTIONAR LOS OBSTÁCULOS, LA VELOCIDAD Y LA ALTURA DEL SALTO PARA VARIAR EL CORAZÓN DE CUALQUIER JUEGO DE PLATAFORMAS: EL RITMO»



plataformas, utilizando elementos inconcebibles de apoyo y jugando con la gravedad a su antojo, saltando en mitad del salto y coqueteando con el vértigo y la muerte como un temerario *traceur* puesto de *speed* hasta las cejas. La magia, no obstante, reside en lo que no vemos, en los centenares de intentos previos empapados de un ritmo radicalmente distinto, con ademanes torpes y numerosos fallos de bailarín inexperto dando sus primeros pasos. Mismo título, distinto ritmo. Maneras diferentes de jugar.

Las premisas del diseño sustractivo postulan que se deben descartar capas de un título hasta llegar a su núcleo, aquello que no se puede eliminar porque dejaría de ser él mismo. Sería curioso pasar por el cincel los principales juegos de otros géneros para entender hasta qué punto la mecánica de avance y salto supone uno de los pilares sobre los que se sustenta una parte importante de la jugabilidad. Los plataformas no son sólo un género en sí mismos; se han convertido en un eje sobre el que se sustentan muchos otros, o incluso en un añadido colateral que le da un giro de ciento ochenta grados al *gameplay* de juegos más constreñidos. Soldados corriendo y parapetándose tras las esquinas del 'Counter-Strike' frente a los robots *grindaparedes* de 'Titanfall' o la movilidad demencial de los héroes de 'Overwatch'.

Hace miles de millones de años, flotaban numerosos nucleótidos en el caldo primigenio. Uno de ellos, quién sabe cuál, fue el primero en iniciar el proceso de evolución hacia un microorganismo. En mutar hacia un sistema de células complejo, que a su vez hizo lo propio hasta generar *vida*. En la industria del videojuego, un género sencillo, somero y simple, de aspecto engañoso, tachado de infantil en ocasiones, escondía en su interior la capacidad de cambiar, crecer, escalar y potenciar. De vertebrar numerosas ramas del resto de géneros. Quién sabe si fue el primero; eso es lo de menos. Los primeros seres unicelulares necesitaron miles de años para evolucionar. Aquí sólo nos hicieron falta dos cosas: avanzar y saltar. Y una vez se demostró que aquello funcionaba, quedó grabado en lo más profundo del videojuego. En su ADN. Y en el nuestro.

LAS DOS CARAS DE LAS LUNAS

Super Mario Odyssey

por Pedro J. Martínez

Hay una frase, caldo de cultivo de *motivationals* de Pinterest, que dice que todo lo bueno de la vida nace de un salto al vacío. Sin embargo, la serie de Mario lleva, por el contrario, décadas apoyada en la tradición contumaz, esa que permite a cualquiera entrar a cualquier entrega y saber jugar en un minuto. Pero no debemos confundir tradición y continuismo: con cada lanzamiento se realizan aportaciones únicas, grandes o pequeñas, que transforman enormemente su propuesta. Y no existe nada más satisfactorio en el mundo que encender cada nuevo juego y encontrárnoslas de bruces.

Si 'Super Mario Bros.' definió el videojuego doméstico a través de su sistema de físicas e inercias; si 'Super Mario Bros. 3' duplicó el concepto de *scroll* para así romper el techo invisible que constreñía los mundos virtuales; si 'Super Mario World' distribuyó los niveles en un gran mapa general y reforzó de esta manera la cohesión del universo de la serie, si 'Super Mario 64' extirpó al avatar del plano y convirtió la carrera de obstáculos en un minucioso universo 3D lleno de rincones que explorar, logrando hacer avanzar el medio el equivalente a varias generaciones; si ▸




NEW DONK CITY
TAXI
TAXI



'Super Mario Sunshine' introdujo el cripticismo en los coleccionables; si 'Super Mario Galaxy' subvirtió lo que entendíamos por juego de plataformas, encumbrándolo a través de la mayor concentración de ingenio jamás reunida en un solo videojuego; si 'Super Mario 3D World' logró congregar hasta cuatro jugadores en torno al sofá en una misma pantalla heredando, y mejorando, una de las características más emblemáticas de los 'New Super Mario Bros.'; entonces lo único que le quedaba a 'Super Mario Odyssey' es precisamente lo que ha intentado: ser el 'Mario' que mejor recoge la pulsión de la comunidad, ser el que mejor entiende los tiempos que corren. Y, con ello, aspirar a ser el mejor de toda la serie.

Pero poner en palabras lo que significa esta puesta al día de la saga principal de Mario —volviendo al *sandbox* tras quince años de deslumbramiento *espectaculoide* y direccionado— es complicado, cuando no inútil de solemnidad. Porque Nintendo estas cosas las hace a su manera, plantando un bigote a un tiranosaurio rex o dejando que Mario salte en calzoncillos encima de una rana para que busquemos el instante exacto en el que parece que el batracio le lame la entrepierna, le saquemos una foto y la subamos corriendo a Twitter. Quizá por eso enseñaron tanto en aquellos *trailers* antes del lanzamiento, porque hoy en día los juegos reciben más atención en la fase de prelanzamiento que pasadas dos semanas del mismo. Y ahora en Nintendo lo saben: 'Super Mario Odyssey' se sabía un fenómeno incluso meses antes de estar en las tiendas, reflejando la nueva filosofía comercial de una compañía que, alentada por el aura de éxito que orbita en torno a Switch, se siente mucho más fuerte que en años anteriores. Antes de salir, la comunidad le dio a 'Odyssey' no sólo la vitola de éxito sin paliativos, sino que le adjudicó el papel de hito de la industria.

En este aspecto, Nintendo lo hizo tan bien, que sólo cuando baja al barro, cuando nos pone a jugar a su juego, observamos que en los intersticios aún se ven algunas aristas afiladas. Pero para llegar a esas aristas, es decir, a esos remates sin pulir, e incluso a esos excesos creativos sin filtro, el jugador ha tenido que pasar antes por una larga etapa de fascinación llena de momentos asombrosos, capaces de iluminar la mirada tanto al chaval que se enfrenta a su primer videojuego de plataformas como al crítico barbudo más curtido y resabiado. Esos momentos incluyen la posesión de enemigos, que vienen no sólo a suplir los clásicos *power-ups*, sino a cambiar la forma en la que exploramos cada mundo; y las transiciones entre el 3D y el 2D, en la línea de lo que ya vimos en 'A Link Between Worlds', pero trasladándonos del 'Super Mario' más contemporáneo al más primigenio (y vuelta a empezar) en lo que tarda uno en pasar por una tubería. Pero estas



Don't be afraid to get up and move

Aunque son siempre motivo de controversia, lo cierto es que los controles por movimiento de esta entrega tienen esa artesanía que consigue que las acciones que realizamos con la muñeca tengan una traducción muy intuitiva en el sistema de juego. Si realizamos el gesto que haríamos al repartir en una partida de cartas, lanzaremos la gorra-búmeran de Mario, y un segundo giro antes de su retorno la envía al lugar donde haya un objeto o enemigo. Y como ése, un montón de movimientos se pueden realizar (o mejorar) moviendo los Joy-Con. El principal problema de estas funciones es que chocan con la dualidad de Switch, ya que en modo portátil resultan muy difíciles o imposibles de ejecutar. Qué extraño resulta que teniendo esto en cuenta, algunos desempeños hayan quedado como exclusivos de los controles por movimiento.

dos nuevas ideas no significan tanto en sí mismas, porque es en la integración con cada uno de los escenarios donde cobran sentido y, como consecuencia, es en el diseño de los mismos donde recae la responsabilidad creativa.

Por lo tanto, es en esos escenarios, reinos de lo estrafalario, donde vemos tanto lo mejor como lo no-tan-bueno de 'Super Mario Odyssey'. Asumiendo el primer mundo como una pequeña introducción, casi un tutorial, y el segundo como un aperitivo, una primera declaración de intenciones, es en el tercero, el Reino de las Arenas, donde Nintendo muestra, por primera vez, hasta dónde llega su grado de delirio y creatividad, con jaxis que heredan el loco sistema de control de vehículos de 'Kirby Air Ride' y moáis con gafas de sol horteras, pero también con la (en general) minuciosa disposición de las lunas y las monedas locales, principales coleccionables del juego, en una enorme explanada que tardaremos días en explorar en su totalidad. Aquí notamos cómo se recoge el testigo de 'Sunshine' y se deja de lado la tendencia lineal y multijugador de '3D World', relegando estas características al cajón de las cosas que no tienen por qué usarse siempre. Pero si bien 'Sunshine' falló a la hora de encandilar a las masas, entre otros problemas de diseño, por la ausencia de *trackeo* de unos coleccionables escondidos con mala baba, en 'Odyssey' han aprendido de los errores e incluyen sistemas de pistas con dos profundidades, mapas, teletransportación, listados y todo lo necesario para no desesperar al impaciente, pues algunas de las lunas requieren del jugador acciones realmente lunáticas. Y además, del mismo modo que se alternan niveles grandes tipo 'Sunshine' y niveles más concentrados al estilo 'Super Mario 64', también vemos cómo esos diseños y aspectos creativos maravillosos, esos que sólo pueden salir de las mentes más jóvenes del Nintendo EPD —fusión de los *antiguos* estudios internos de EAD y SPD—, se van dejando caer también de forma discontinua. Lo mismo que nos quedamos admirando durante horas el diseño sublime del Reino Arbolado, con su disposición vertical, su entramado mecánico-jardinero o su bosque perdido del que no hay mapa que nos oriente, podemos acabar empalagados con el Reino de los Fogones, el cual explota una mecánica basada en una transformación que resulta menos divertida de lo que creyeron los creadores. Como ejemplo más palmario, el Reino Urbano, una de las grandes apuestas de Nintendo para generar tendencias y rey de los memes, tanto ▸



sirve como marco de uno de los momentos más nostálgicos y memorables que jamás nos haya regalado la compañía de Kioto, como capaz es de colapsar sobre su propia concepción, cuadriculada y efectista, demasiado orientada al modo foto.

Y si bien éste es un 'Mario' en el que instalarse, quitarse las zapatillas y dejar el cepillo de dientes —un 'Mario', en definitiva, en el que sentirse cómodo jugando casi todo el tiempo, mucho más que, por ejemplo, en los 'Galaxy'—, también se expresa como una matrioska de la que de cada nueva idea jugable brota un subnivel que lo explota, y luego otro que le da la vuelta y lo reinterpreta. En ocasiones también saca los pies del tiesto con minijuegos sin valor especial, incluso molestos, y en otras, asombra con pequeñas secciones que se apoyan en géneros tan ajenos como los *maze games* o el *survival horror*, con un dinosaurio persiguiéndonos en la oscuridad mientras tenemos que averiguar cómo escapar. En definitiva, 'Odyssey' parece estar lleno de dualidades, y una de las más interesantes es que nos permitan poseer otros avatares y cambiar la forma en la que interactuamos con los objetos, llegando donde antes no podíamos, y al mismo tiempo se incluyan una serie de movimientos nuevos que aumentan de forma extraordinaria las capacidades atléticas del héroe de nuestra infancia. Todos esos nuevos saltos, esos apoyos con la gorra, meticulosamente calculados y programados, sirven tanto de espuela para el *speedrunner* como de factor lúdico extra para el usuario de a pie, el cual, tras unas cuantas horas, ya preferirá desplazarse con salero y saltándose las reglas, que siempre tiene premio. Y aunque ir a por Bowser, como se dice de cualquier 'Super Mario', es siempre lo de menos, en esta ocasión, igual sí que es el camino principal lo más satisfactorio del viaje, con una Peach que al principio parece claudicar ante la insistencia de su eterno raptor al colocarle éste una preciosa Tiara sobre su rubia cabellera, mostrando una estúpida (aunque chistosa) fascinación ante el *regalo*, y que luego, al final del juego, hace gala de un *female empowerment* que ya tocaba. Estos pequeños guiños culturales, junto con las reminiscencias a lugares del mundo real que vemos en sus reinos de fantasía, también forman parte de esa puesta al día y de esa forma de comprender el mundo de hoy de la que hablábamos al principio.



Find a new addition to the cast

Cappy, nuestro compañero de fatigas, adquiere la forma de nuestra gorra, y de repente ésta pasa a ser la mayor arma del juego: golpea, activa interruptores y posee enemigos. El lenguaje del salto, en 'Odyssey', se difumina más que en ningún otro juego de la serie, aunque eso no significa que no tenga una presencia muy importante a lo largo del juego. Es fácil darse cuenta observando cómo están dispuestas muchas de las monedas normales desperdigadas por el mundo: éstas forman círculos, o sobresalen de los abismos, instándonos a recogerlas con diferentes lanzamientos de gorra.

Una vez más, vemos cómo todos esos aspectos estéticos que dotan de personalidad a 'Odyssey' son en realidad contextualizaciones de su sistema de juego. Esos goombas con velo de novia o esos bill balas con visera de contable de poca monta resultan ridículos y divertidos cuando nos persiguen, pero esta caracterización además nos permite saber que deben recibir dos golpes para ser vencidos —el primero les sustrae el sombrero, y el segundo los somete a nuestra posesión—. Casi todo lo que encontramos es, en esencia, un juguete, y nos indica cómo jugar con ese juguete. Y como es recurrente en los plataformas *aventureros*, o con tendencia *sandbox*, estos elementos con los que interactuar no están diseñados expresamente para servir a una clara dinámica de reto, creciente y milimétrica, sino que se le da más importancia a la contextualización de los mismos, a su integración dentro del mundo de fantasía, a una armonía visual que resulta satisfactoria, y que además logra apoyarse en el colorido y la identidad propia que manifiestan cada uno de los

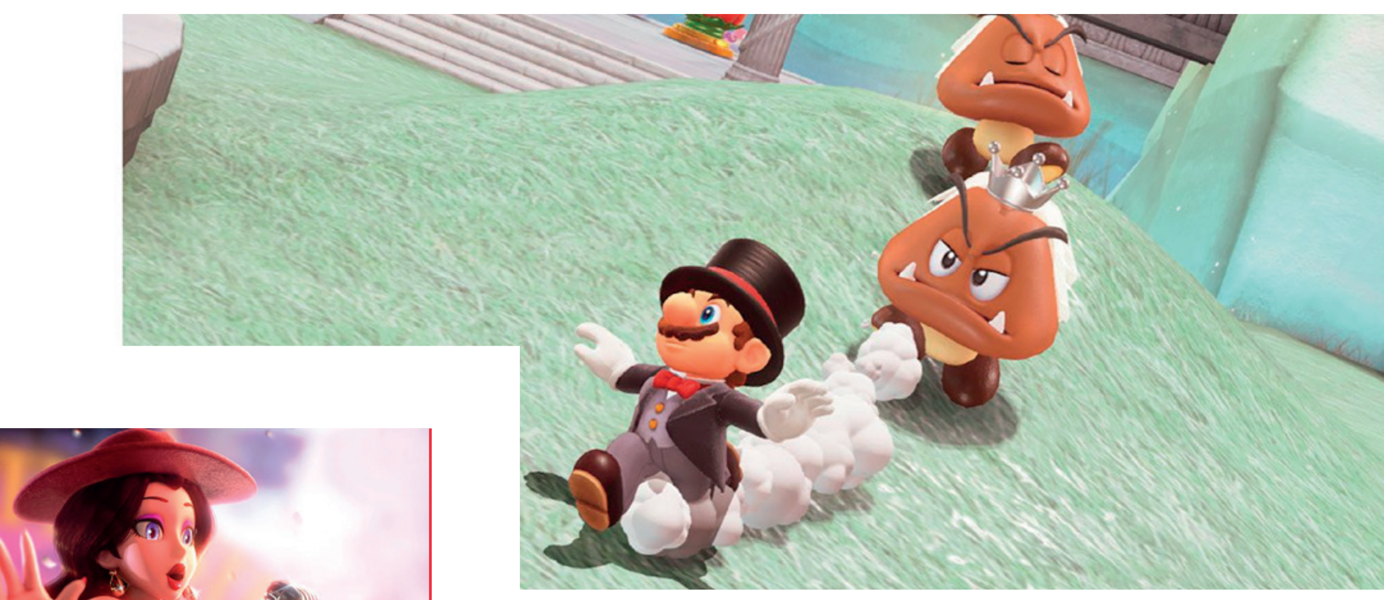


reinos. Y aunque podamos echar en falta, en ocasiones, una mirada focalizada hacia la tradición más plataformera de la serie, lo cierto es que manejar a Mario mientras salta de taxi en taxi, o en la piel de un pulpichorro, cuyo esquema de control homenajea al injustamente denostado A.C.U.A.C. de 'Super Mario Sunshine', entendemos que esto va más de juguetear que de plantear desafíos, y ningún 'Mario' hasta éste había apostando tan fuerte por ello.

Eso no justifica, por supuesto, que a la hora de disponer las ochocientas ochenta lunas únicas, muchas de ellas, especialmente las que aparecen tras vencer a Bowser, resulten anodinas, ya sea porque encontremos esa luna encima de una roca, sin más, o porque requiera del jugador la superación de un reto desligado del funcionamiento normal del juego o innecesariamente exigente y poco divertido, como podría ser el famoso minijuego de la comba en el Reino Urbano. Y no sólo eso: si al terminar una partida completa observamos las listas de lunas en cada uno de los mundos, nos sorprenderíamos por la cantidad de las mismas que se repiten, de forma más o menos evidente, de un reino a otro. Al final, esa desorbitada cantidad de lunas a encontrar y conseguir no responde a un desbordamiento creativo, sino a la falta de refinamiento, a la escasa delicadeza a la hora de decidir qué tiene sentido y qué sobra. Y, sinceramente, me da igual si esta falta de refinamiento se debe a una decisión consciente del equipo de diseñadores o a la des- ▸

«LO ÚNICO QUE LE QUEDABA A 'SUPER MARIO ODYSSEY' ES PRECISAMENTE LO QUE HA INTENTADO: SER EL 'MARIO' QUE MEJOR RECOGE LA PULSIÓN DE LA COMUNIDAD»





vinculación de Shigeru Miyamoto, de sus recetas tradicionales y de su enfermizo perfeccionismo, pero lo cierto es que lastra la experiencia global de juego hasta el punto de hacer sentir al jugador que ésta se alarga artificialmente.

'Super Mario Odyssey', en definitiva, recupera el sistema de juego que se apoya en los tres pilares del plataformas aventurero: interacción, cripticismo (o disposición de coleccionables) y exploración. Parece incluso que 'Breath of the Wild' y este nuevo juego del exfontanero tuvieron desarrollos paralelos, con cierta retroalimentación. Ambos reciben al jugador desnudos, con la piel al viento y limpia, invitándole a recorrer hasta su último resquicio. 'Odyssey' será recordado, muy posiblemente, como el 'Mario' de toda una generación, el que mejor entendió sus demandas y sus costumbres como jugadores, pero está por ver su lugar en la historia, cuál será su aportación al medio, su influencia, lo que perdurará cuando pasen décadas. Como hemos indicado al principio de esta crítica, cada 'Super Mario' tuvo al menos un aspecto que lo destacaba y lo diferenciaba del resto de juegos o, al menos, del resto de juegos de la serie. Con 'Odyssey' no parece tan evidente, quizá porque se dedica a incorporar lo que más le gusta o le conviene de sus predecesores. Lo que sí parece claro es que, a diferencia del conformismo de '3D World', 'Odyssey' quiere agradar a toda costa, quiere ser el mejor de todos los tiempos, y eso puede haber llevado a sus creadores a pensar que todas las ideas son buenas ideas. Pero, por supuesto, también a incorporar algunos de los mejores momentos que nos ha dado Nintendo en muchos años.

This rhythm is a power 'shroom

Lejos de las gloriosas sinfonías de los 'Galaxy', los ritmos de 'Super Mario Odyssey' ambientan, sugieren y se apoyan en áreas donde reina el silencio. Si bien los primeros niveles se presentan con densos arreglos orquestales, poco a poco las melodías eclécticas se abren paso, con influencias chinas, mexicanas o neoyorquinas, complementadas con sorprendentes versiones *chiptune* cuando pasamos a las dos dimensiones. El festival del Reino Urbano, con Pauline (voz de Kate Higgins) cantando 'Jump Up, Super Star!', el cual estuvo semanas entre los más vendidos de iTunes en casi cualquier rincón del mundo, no es sino una muestra más de la capacidad de los videojuegos para transitar entre disciplinas artísticas. Y, para qué negarlo, encogernos el corazón con un abrumador y afinadísimo manejo de la nostalgia.

YOU CAN DO ANYTHING!

Sonic Mania

por Alejandro Patiño

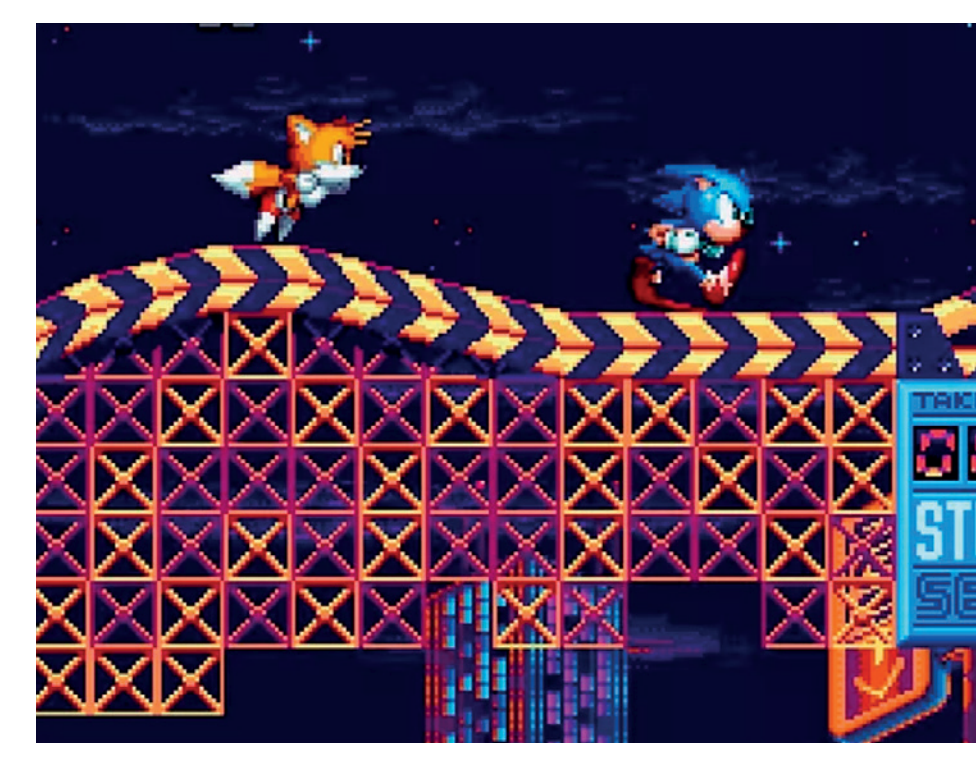


Que Sonic nació a la sombra de Mario no es ningún secreto. De hecho, la gran motivación de Sega a la hora de sustituir a su por aquel entonces mascota, Alex Kidd, era la de rivalizar con el exfontanero que había sacudido los cimientos de la industria. Mucho más, incluso. El señor Hayao Nakayama quería un nuevo Mickey Mouse para la compañía que dirigía; un personaje atractivo, carismático e inmediatamente reconocible por cualquiera, pero sobre todo por los niños. Sega necesitaba una mascota, sí. Una orientada al mercado más importante del momento, el americano. Una que fuera capaz de comunicar y ensalzar esa imagen de marca moderna y agresiva que empezaba a venderse como triunfadora. Es bien sabido que Sonic logró todo aquello con creces.



El 23 de junio de 1991, 'Sonic the Hedgehog' se lanzaba en América para Sega Genesis, iniciando, como muchos historiadores del medio acabarían estableciendo años más tarde, la llamada guerra de las consolas. En efecto, Sonic lo comenzó todo, pero su concepción, nacimiento y desarrollo contienen inevitablemente también un amargo retazo del inicio de los problemas entre Sega of Japan y Sega of America. No en vano, el encargo era el de una mascota del gusto americano, aunque la elaboración iba a correr a cargo de los japoneses. La idea de Nakayama de organizar un concurso para que sus mismos empleados entregaran sus propios diseños había arrojado un buen puñado de ideas válidas; especialmente la de un joven Naoto Oshima, quien ya había trabajado en el diseño de la franquicia 'Phantasy Star'. Su idea era la de un conejo antropomorfo cuyas ▸

alargadas orejas le permitirían agarrar objetos para lanzarlos a los enemigos. Algo que no casaba con la idea del que había sido asignado como programador principal y responsable del juego: Yuji Naka. Apasionado de los coches de carreras y la velocidad, Naka siempre vio un punto flaco en 'Super Mario Bros.': no era un videojuego rápido. Obsesionado con la idea de que sólo a través de la velocidad podría enfrentarse a Mario, la mecánica de agarrar objetos para lanzarlos contra los enemigos no hacía sino pausar la acción. Sería durante un *brainstorming* del equipo que Naka señalaría que necesitaban algo que pudiera ir corriendo y simplemente enrollarse para acabar con los enemigos sin detenerse. Y entonces Oshima gritó: «¡estás hablando de un erizo!». La fórmula Sonic estaba a punto de nacer.



Era el momento de terminar de perfilar el personaje, pero cuando el primer boceto de Sonic llegó a América, Tom Kalinske se quería tirar de los pelos. ¿Un erizo? ¿Y con colmillo? ¿Su novia se llama Madonna? Pero en el fondo de su corazón, lo sabía. Aquello no era una broma de los japoneses. Había que convencerles de que estaban equivocados, y en aquel momento no se le ocurría empresa más complicada. Ese Naka era muy obstinado, y no se dejaría aconsejar. Kalinske lo intentó todo, incluso alegar que el niño medio americano no sabía lo que era un erizo, pero no logró que los japoneses recularan en ese aspecto. Sí corrigieron al menos el de su novia humana, tan parecida a Marilyn Monroe, e incluso quitaron ese colmillo que tan amenazador podía resultar. Tras esos pequeños arreglos, y una vez asumido lo del erizo, el personaje era fabuloso. Cuanto más sabía del mismo, más encantado estaba con el resultado. Sonic era rápido, rapidísimo; capaz de alcanzar la velocidad del sonido, tenía un amplio sentido de la justicia y era lo suficientemente *chulito* como para casar con la identidad de la Sega más macarra de la historia, pero no tanto como para resultar intimidante de cara a los niños. Además, su carácter luchador y optimista —inspirado en el por aquel entonces resolutivo Bill Clinton y su actitud *get it done*— parecía, al igual que su azul intenso, evocar a una Sega decidida a poner toda la carne en el asador.

«SONIC ERA *THE FASTEST THING ALIVE*, ASÍ QUE NO NECESITABA DE UN BOTÓN PARA CORRER; TODA SU NATURALEZA LE EMPUJABA A ELLO»



Siguiendo la estela de Sonic, Sega estaba más que lista para ganar la carrera de las consolas.

Sólo faltaba que el juego contara con unas mecánicas propias y de calidad, y en ese aspecto, ‘Sonic the Hedgehog’ siempre fue el candidato perfecto para pelear contra Mario. Su propuesta jugable era similar a la de los juegos del exfontanero, aunque simplificada. Todo lo que necesitabas para controlar a Sonic era la cruceta y un solo botón. Sonic era *the fastest thing alive*, así que no necesitaba de un botón para correr; toda su naturaleza le empujaba a ello. Y casi toda la jugabilidad giraba también en torno a la velocidad. Sonic corría tanto y podía saltar tan lejos que sus juegos debían obligatoriamente encarar una fórmula jugable diferente al plataformas tradicional. La precisión estaba sobrevalorada cuando podías enrollarte como una bola y arrasar a los enemigos; saltar entre plataformas móviles para llegar al otro extremo no era necesario cuando podías llegar de un solo salto tomando la carrerilla suficiente. Los juegos de Sonic siempre fueron menos técnicos que los de Mario, pero eso no quiere decir que fueran menos divertidos, o que anduvieran faltos de reto. Ni de lejos. Lo verdaderamente importante en los juegos de Sonic siempre fue entender sus físicas, las inercias del personaje y cómo funcionaba su aceleración. La jugabilidad de Sonic incita a seguir corriendo, saltando y evitando obstáculos, como si cada uno de los niveles fuera un circuito cerrado para el lucimiento personal de un erizo supersónico con el que puedes hacer cualquier cosa que imagines. Y para lograrlo, hay que aprovechar todas y cada una de las habilidades del personaje, muy especialmente la de convertirse en una bola de púas, ya que sólo así alcanza Sonic la mayor de las velocidades, al tiempo que convierte todo su cuerpo en un arma infalible que le garantiza cierta inmunidad. A costa, eso sí, de toda su maniobrabilidad. Tal vez lo más particular de los juegos de Sonic sea precisamente su faceta de convertir a su protagonista en prácticamente un mero ▶



023
MACH 1
CATCH THE UFO!

objeto sujeto a las leyes de la física. Una vez Sonic se convierte en bola y alcanza grandes velocidades, perdemos el control del personaje casi por completo, pudiendo únicamente saltar y someterse a las inercias que el propio diseño de niveles, a través de sus múltiples desniveles, planos inclinados, resortes, tirabuzones e incluso *loopings* pueda albergar. Dominar estas físicas y aprender a predecir las inercias y el propio comportamiento de Sonic ante las mismas supone a menudo la diferencia entre el éxito y el fracaso.

Y es por ello que el mérito de Christian Whitehead —alias The Taxman— es doble. Entregado *fan* de la mascota de Sega desde la segunda entrega, este australiano afincado en Melbourne empezó muy joven a trastear con herramientas como Game Factory. Si su infancia la había pasado disfrutando de los juegos del erizo azul, en su adolescencia había estado visitando foros y sitios web de la comunidad de Sonic, descubriendo, por ejemplo, algunos de los niveles descartados de 'Sonic 2', como Hidden Palace Zone, que algunos usuarios habían encontrado oculto en el código del juego. Aquello le voló la cabeza y desató su creatividad, así que a sus dieciséis añitos decidió sumergirse de lleno en el *hobby* de crear sus propios niveles. Incluso, durante la sequía de juegos originales del erizo en la época de Saturn, se atrevió a desarrollar sus propias secuelas. Años más tarde, descubrió que 'Sonic the Hedgehog' y 'Sonic the Hedgehog 2' habían sido portados a iOS, y el encargado de ejecutar el *port* había sido un programador de Texas que Sega había contratado. Christian se dio entonces cuenta de que la escena había cambiado, y que no había que ser el Sonic Team para poder participar en un juego del erizo licenciado por Sega. Así que se puso todavía más en serio con su *hobby*, y para 2008 ya había creado un juego completo llamado 'Retro Sonic', elaborado con un motor de creación propia llamado muy adecuadamente Retro Engine. Este motor era capaz de mover juegos al estilo de los 'Sonic' de los noventa, pero además, Christian había logrado emular a la perfección las físicas que tenían aquellos juegos usando un motor nuevo y sin utilizar ni una línea de código de los juegos originales. 'Retro Sonic' alcanzó cierto éxito en la comunidad *modder*, a pesar de no tratarse de *mod* alguno, sino de un juego completamente original, eso sí, evidentemente no licenciado por Sega. Curiosamente, todo se pondría más serio un año más tarde, en 2009, cuando desde el blog oficial de Sega, el Sonic Team solicitaba la opinión de los usuarios sobre qué juegos del erizo querían ver en iOS. La respuesta de Whitehead fue enviar un video de 'Sonic CD' corriendo espectacularmente bien en un iPhone, bajo el motor Retro Engine. En Sega, apenas podían creerlo; aquel tipo de Melbourne tenía un talento enorme, y además se ofrecía para desarrollar juegos de Sonic para Sega. Tal vez fuera debido al simbolismo de 'Sonic CD' —uno de los juegos más queridos de la franquicia—, o a la ilusión que Whitehead había puesto en todo el proceso, pero me gusta fantasear ▸



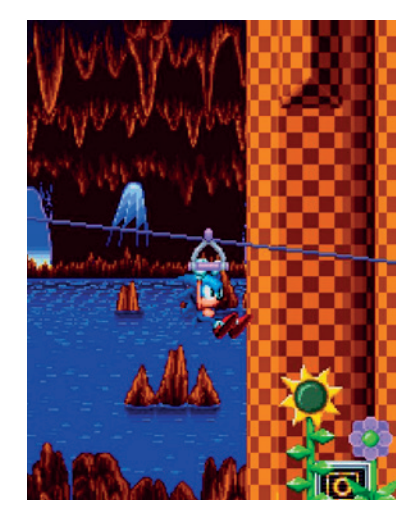
«CHRISTIAN WHITEHEAD PASÓ SU INFANCIA DISFRUTANDO DE SONIC, Y SU ADOLESCENCIA VISITANDO FOROS Y SITIOS WEB DE SU COMUNIDAD»

con que los empleados del Sonic Team pensaron: «*Cause if you try, you can do anything!*» Estaba claro que eso es lo que tanto tiempo llevaba pensando Christian. ¡Y vaya si le había funcionado!

Christian acabó trabajando con Sega en 'Sonic CD', y posteriormente en versiones remasterizadas de 'Sonic' y 'Sonic 2' para iOS, pero su gran proyecto llegaría en 2017, con un 'Sonic Mania' que venía a conmemorar —eso sí, un año después— los veinticinco años del nacimiento de Sonic. Con la ayuda de Headcannon y PagodaWest Games, Whitehead tenía la titánica labor de recopilar, reacondicionar y reinventar una selección de niveles de los primeros juegos del erizo en Mega Drive. Gracias al Retro Engine, el jugador se iba a sentir exactamente igual que lo hizo en su momento, aunque con una dosis extra de frescura y devoción por el detalle que debían lograr el mejor juego de Sonic hasta la fecha. Pero, planteado como una carta de amor para los *fans*, la verdadera prueba de fuego sería saber si el juego funcionaría bien en la actualidad. ¿Sería capaz este nuevo equipo de dotar de personalidad y fuerza a la propuesta como para mantenerse por sí sola, al margen de la nostalgia? Experimentos cercanos con la mascota de Sega nos decían que no, que Sonic el erizo era, efectivamente, capaz de cualquier cosa, tanto de lo mejor como de lo peor, pero este proyecto parecía, desde el principio, muy diferente. Porque se había enfocado desde el amor más puro e incondicional a la franquicia.

Pero 'Sonic Mania', por suerte, no acabó siendo un simple ejercicio de nostalgia. La sabiduría de Christian Whitehead con respecto a la franquicia muestra aquí todas las virtudes de la jugabilidad más pura de la saga y logra ensalzarlas gracias a, probablemente, el mejor diseño de niveles de toda la serie. Si los excelentes niveles de Hirokazu Yasuhara en el primer 'Sonic' ya contaban con diseños laberínticos y verticales hasta la extenuación, donde explorar, correr, saltar, rebotar y repetir con el erizo azul de Sega, la idea perseguida con este título, de tomar los niveles originales y alargarlos e incluso remezclarlos, acaba redundando en niveles todavía más enormes, sin perder por el camino

ni un ápice de su espectacularidad y emoción. 'Sonic Mania' se estructura en doce variados mundos en los que derrotar a Robotnik —y la obligatoria fase secreta si encontramos todas las esmeraldas—, con dos fases por cada uno de ellos, la primera de las cuales suele ser una simple extensión del mundo tradicional, y en la segunda, Whitehead toma solamente la ambientación del mundo y se dedica a incluir alguna mecánica nueva que termina por redefinir en unos casos, complementar en los más, la experiencia clásica. Por poner algún ejemplo, los líquidos rebotadores en Chemical Plant Zone nos permiten alcanzar zonas altísimas tras conseguir la mezcla adecuada, aunque lo realmente divertido, creedme, es descubrirlos por uno mismo. Tal vez el punto flaco de unos niveles tan excelsos y bien construidos sea precisamente su dimensión. La herencia de Naka en la serie continua inalterada, y su pasión por la velocidad siempre ha obligado a Sonic a completar cada uno de los niveles en tan sólo diez minutos, lo cual no suponía un problema para el jugador medio en la mayoría de los niveles de los juegos clásicos, pero condiciona aquí, debido a su enorme tamaño, una exploración que en otros títulos podía ser más exhaustiva. Si queremos completar los niveles sin perder vidas por culpa del temporizador, deberemos renunciar a algunos de los secretos que con tanta dedicación y acierto esconden algunos de los niveles. Esto puede suponer un hándicap para los jugadores más completistas, pero lo cierto es que acelera la jugabilidad hasta el punto de competir contra el crono en algunas ocasiones, al menos hasta que los más viejos del lugar advertimos este cambio y dejamos de jugar al juego como si esto fuera Mega Drive; lo que contribuye, por otro lado, a que la elección en cada uno de los cruces de caminos sea más dinámica, a jugar a 'Sonic' como al erizo le gustaría y a alimentar una rejugabilidad que, gracias a los tres personajes disponibles, ya está en niveles altísimos. Porque, de todos los 'Sonic' en dos dimensiones, éste es tan sólo el tercero creado desde el principio para ser disfrutado por cualquiera de los tres personajes: Sonic, Tails, y Knuckles —y por supuesto, el eterno *combo* de Sonic y Tails—. Si en 'Sonic 3' y 'Sonic & Knuckles' era frecuente encontrar rutas sólo disponibles para Knuckles o Tails debido a sus habilidades, en esta ocasión esa sensación de no poder acceder a todas las áreas por no haber elegido un personaje concreto se ve ampliamente incrementada.





Pero, por si todo esto fuera poco, 'Sonic Mania' está además repleto de detallitos y curiosidades. De pequeños guiños que sólo los más fanáticos del lugar serán capaces de reconocer y enormes mejoras y adiciones como un *drop dash* —la nueva habilidad que permite que Sonic salga disparado nada más aterrizar de un salto— que estábamos necesitando desde el primer 'Sonic', aunque todavía no nos habíamos dado cuenta. Por suerte, 'Sonic Mania' no se contenta con ser ese juego *nostalgia bait* para vender a *segueros* de la vieja guardia. Al contrario. 'Sonic Mania' es la prueba de que las mecánicas de Sonic siguen tan vivas como siempre, de que todavía quedan cosas por inventar y añadir a su propuesta, y de que explorar, correr, saltar, rebotar y repetir es una de las mejores cosas que le pasaron al medio allá por 1991. Y claro... también de que *if you try, you can do anything, Sonic!*

FIRST PERSON SALTO

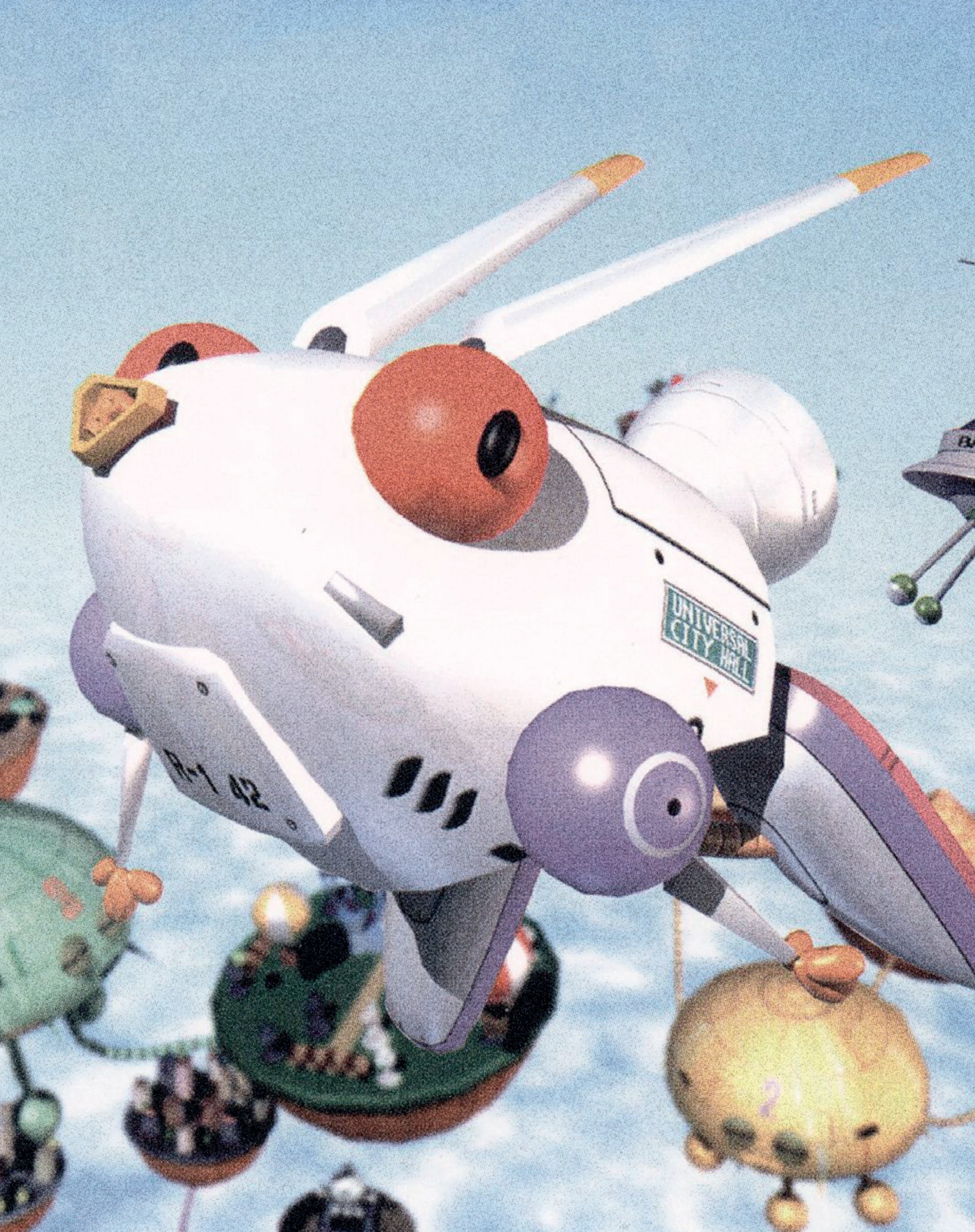
Jumping Flash!

por Victoria Belver

La paciencia es amarga, pero su fruto es dulce.
—Jean-Jacques Rousseau

Existe un componente común en la mayoría de plataformas o, al menos, en los más ortodoxos: el salto. Saltar del punto A al punto B se convirtió en la mecánica estrella del género: no fue nunca la única opción, y existe, de hecho, todo un subgénero de plataformas sin saltos. Pero la realidad es que el salto *plataformero* se instauró en el imaginario colectivo como parte de la identidad del género, junto con los mundos coloridos y las mascotas antropomórficas. Con la llegada del 3D a través de Sega Saturn, PlayStation y Nintendo 64, llegó una nueva manera de hacer los juegos: una nueva generación completamente poligonal que, cómo no, afectó también a uno de los géneros estrella. Los plataformas sufrieron una transformación con el paso al 3D, con niveles diseñados de una forma diferente para que funcionasen de nuevo tan bien como lo habían hecho en 2D. Se suele recordar a 'Super Mario 64' (1996) como el primer plataformas en tres dimensiones reales. Pero hubo otros que, con su propia fórmula, se adelantaron a su tiempo, llevando a cabo su propia visión de cómo tenía que ser un plataformas en tres dimensiones: hablamos, ▸



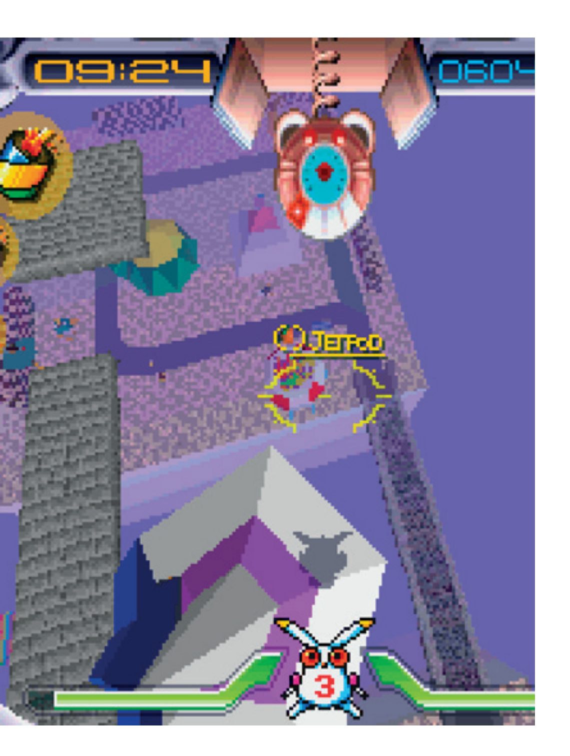

UNIVERSAL CITY HALL
R-1 42



por supuesto, de 'Jumping Flash!' (1995).

Desde la *cutscene* inicial hasta los créditos, 'Jumping Flash!' se muestra como un juego encantador, que acoge al jugador con los brazos abiertos para sumergirlo en un mundo tranquilo, bonito y muy colorido. Lo que lo hace tan interesante, no obstante, es su punto de vista: se trata de nada más y nada menos que un plataformas en primera persona. El tema parece peliagudo, dado que 'Jumping Flash!' es un juego de 1995, pero los *sticks* —que tan ligados han ido tradicionalmente al control de la cámara, desde el ya mencionado 'Super Mario 64' — no se incorporarían a ningún mando de PlayStation hasta 1997. Así pues, desde Exact solucionaron la papeleta con gran elegancia: Robbit, el protagonista, sería capaz de realizar hasta tres saltos seguidos en el aire. Y mientras que el primer salto mantendría la misma perspectiva con la que nos movemos, a partir del segundo la cámara enfocaría hacia abajo de forma automática, permitiendo un control muy preciso a la hora de moverse pese a que, debido a la ausencia de *sticks*, el movimiento de la cámara y el personaje ocurrirá al mismo tiempo y en la misma dirección. Por simple lógica, como viejo antepasado que es transmite una sensación mucho más tosca que la de cualquier videojuego actual, pero, sorprendentemente, los movimientos son muy precisos: la cámara funciona realmente bien, y la facilidad para discernir distancias está mucho más lograda que en plataformas 3D muy posteriores.

Y es que el *plataformeo*, calculando la distancia y la profundidad, funciona a las mil maravillas: los saltos exagerados de Robbit nos harán ver el escenario más pequeño debido a las largas distancias, pero conforme nos acerquemos, el tamaño de los elementos aumentará y veremos muy claramente dónde aterrizaremos gracias al enfoque desde arriba con una perspectiva muy realista. Hoy parecen cuestiones obvias, pero en 1995 desde luego no lo eran. ¿Cuántos plataformas en primera persona existían? ¿Cuántos FPS en tres dimensiones reales habían funcionado bien en consolas? Mismamente podría





Todo empezó en X68000

'Jumping Flash!' es el primer plataformas en tres dimensiones reales, pero existieron otros juegos antes que simularon esta perspectiva en 2D, como 'Wolfenstein 3D' o 'Doom'. Lo que ya no era tan habitual es que también hubiera elementos de plataformas: 'Geograph Seal' (1994) fue lanzado por la misma compañía, Exact, y podríamos decir que 'Jumping Flash!' fue su secuela espiritual. Funciona exactamente igual: un robot con triple salto, una mira en el centro, una cámara que enfoca hacia abajo a partir del segundo salto... la peculiaridad es que, si bien 'Jumping Flash!' era un plataformas con elementos de FPS, 'Geograph Seal' es un FPS con influencias *plataformeras*, pero desde luego mucho más enfocado a la acción.

interpretarse 'Jumping Flash!' como un FPS muy peculiar, pero el poco énfasis en el combate —hay disparos y una mira en el centro de la pantalla, pero más que para apuntar sirve para discernir también dónde caeremos, dado que los enemigos no suponen ningún reto peculiar— y la importancia del salto nos hacen descartar completamente esta teoría.

Todo ocurre en un mundo lleno de detalle, resolviendo con gran ingenio todas las limitaciones de la consola. Cada fase tiene su propio tema y diseño, con escenarios bellos y coloridos, repletos de polígonos encantadores que escenifican con formas básicas diferentes objetos. Pirámides, volcanes, metrópolis nocturnas... llenas además de texturas únicas 2D que aportan detalle a los polígonos. 'Jumping Flash!' no es exactamente un portento gráfico, pero desde luego no es feo, y la animación de todos los personajes lo hace encantador, por no hablar de pequeños detalles que aportan mucha profundidad. Se trata, ni más ni menos, de la primera vez en la historia en que un juego en primera persona muestra los pies del protagonista: algo triste al recordar que 'Jumping Flash!' lo hizo en 1995 y, por desgracia, sigue siendo algo bastante raro en la actualidad. Sumado a una banda sonora pegadiza que transmite el mismo aire de felicidad y *buenrollismo* que la producción más entrañable de Nintendo que pueda imaginar el lector, la verdad es que pasear por el mundo de 'Jumping Flash!' resulta de lo más placentero.

El juego está dividido en seis mundos de tres fases cada uno: las dos primeras son niveles normales, y la tercera es siempre un jefe, que varía y mucho dependiendo de los escenarios. El diseño de las zonas es excelente, dado que explotan todas sus capacidades: niveles muy verticales, con muchas capas y zonas semiocultas en las que el control del salto se exige más como un elemento de exploración que como un requisito para que el jugador demuestre sus habilidades. Quizá su mayor pecado es ese: el tiempo límite de las fases —diez minutos— es demasiado amplio, siendo el juego principal un paseo tranquilo en el que disfrutar más del camino que de la propia meta. Hay algunos jefes ingeniosos, o que exigen más habilidad que la media, como el penúltimo, que posiblemente sea el momento culminante del juego, dado que es donde se aprovechan realmente todas las mecánicas presentadas. Pero, al final, el día a día en 'Jumping Flash!' son enemigos tranquilos, paseando con muy poca belicosidad, a los que pisoteamos sin piedad con nuestros saltos desmesurados de quince metros.

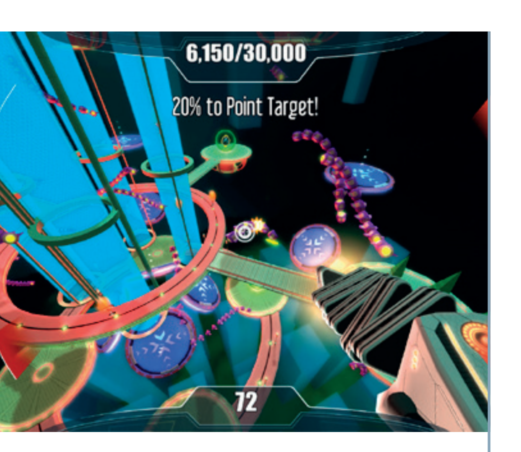
Pero hay muchas más cosas en él que lo hacen interesante. ▸



Volviendo a los niveles normales, para terminarlos tendremos que recoger una serie de objetos, y dado que los niveles son verticales, habrá que explorar todo con acierto para encontrarlos, puesto que el radar que nos muestra la proximidad no funcionará siempre tan bien como debería. El salto de una plataforma a otra más elevada resulta increíblemente satisfactorio, y el movimiento hipnótico de la caída libre entre superficies le da un toque adictivo al juego. Existe además un sistema de *power-ups*, aunque debido a la sencillez del juego no es posible acabar de explotarlo en el modo normal.

Al cabo de unas dos horas jugando con tranquilidad, 'Jumping Flash!' se termina tras el combate contra el Barón Aloha, el antagonista desde el primer momento. Saltan los créditos, volvemos al menú... ¿Y ya se ha terminado? ¿Esto es todo lo que tenía que ofrecer? La verdad es que no. Existe un modo extra, en el que reajustando ciertos parámetros el juego se transforma completamente. Las localizaciones de los objetos son diferentes a las del modo historia y, lo más

«MISMAMENTE PODRÍA INTERPRETARSE A 'JUMPING FLASH!' COMO UN FPS MUY PECULIAR, PERO EL POCO ÉNFASIS EN EL COMBATE Y LA IMPORTANCIA DEL SALTO NOS HACEN DESCARTAR COMPLETAMENTE ESTA TEORÍA»



El legado

Pasan los años, los plataformas en primera persona siguen siendo escasos, aunque no totalmente desaparecidos. Destaca, sin duda, el nieto de 'Jumping Flash!': 'Drunken Robot Pornography' (2014), un juego que no disimula en ningún momento la fuerte inspiración en el clásico. Fases muy verticales, disparos, saltos imposibles que funcionan exactamente igual... Lo curioso es que se trata de un juego muy enfocado a los disparos, con jefes abundantes. Pero en vez de quedarse en un *shooter* como los demás, se convierte en una especie de 'Jumping Flash!' *bullet hell* en primera persona, en el que hay que saltar y esquivar disparos de enemigos gigantes para terminar los niveles. Una versión remozada de la fórmula original que le sienta estupendamente a este tipo de juego.

importante, el tiempo límite se reduce a tres minutos para el primer mundo y cinco para todos los demás, además de cambiar el funcionamiento de algunos *power-ups*. Existe por ejemplo un poder que detiene todo movimiento en pantalla —incluso el del reloj— en el modo normal, mientras que en el modo extra, los enemigos se congelan, pero el reloj sigue su curso con normalidad. El modo extra es tremendamente divertido y, quizá, lo que debía ser el juego original, por lo que la percepción de 'Jumping Flash!' puede cambiar enormemente, dependiendo de hasta qué capa de profundidad decidamos explorarlo. Nunca llega a convertirse en un juego frenético hecho por un demente, pero sí que cambia mucho la perspectiva con la que se percibe de primeras: se exige al jugador más velocidad y movimientos precisos. Pero es en este modo donde más enamora, en esa faceta más exigente, en la que se llegan a aprovechar realmente todas las virtudes de su diseño vertical.

'Jumping Flash!' es, básicamente, un plataformas en primera persona en una época en la que empezaban las tres dimensiones, pero ha envejecido sorprendentemente bien, pese a la ausencia de un *stick* con el que enfocar cámara y movimiento por separado. Un juego atemporal que hoy en día sigue siendo tan divertido y entrañable como lo era en 1995. ¿Es un imprescindible, es un juego redondo que debe ser jugado? Quizá en este monográfico haya otros títulos más dignos de ese calificativo, sin querer decir, en absoluto, que 'Jumping Flash!' sea un mal juego. Lo que sí podemos decir, sin miedo a equivocarnos, es que en apenas dos horas se puede jugar a uno de los juegos más originales e innovadores de su época y, esto sí, una pieza imprescindible en la historia viva de los videojuegos, puesto que cualquier juego con saltos en primera persona bebe, muy directamente, de éste título. Los saltos en primera persona existían antes de 'Mirror's Edge' (2008), y las tres dimensiones en un plataformas antes de 'Super Mario 64' (1996). 'Jumping Flash!' tuvo varias secuelas, fruto de la popularidad que alcanzó en su época, pero ninguna fue tan buena, ni tan original, como este primer juego.

Tres deseos

¿Fue la danza del vientre transmutadora? ¿Quizá los latigazos capilares? Qué importa. A Shantae no se lo pusieron fácil. Le dijeron que era demasiado femenina para que los jugadores la tomaran en serio. A partir de ahí, no tuvo elección. En su *reboot* cerró las bocas del patriarcado a golpe de Kickstarter. Mark Bozon quiso redimirse, demostrar que los *platformers* no entienden de género, aunque su empoderamiento a la vieja escuela quedara a medio camino. Shantae, por su parte, continuó transmitiendo el mismo mensaje que pronunció hace casi dos décadas: que los saltos tienen que hacerse al milímetro y que la clave del éxito se encuentra en la repetición. La chica que pululaba por los suburbios de las portátiles de Nintendo había encontrado, por fin, el lugar que hacía honor a su destreza.



Shantae: Half-Genie Hero / WayForward Technologies / 2016 / PC, PS3, PS4, PS Vita, Wii U, 360, Xbox One





LA SERIE WARIO LAND

POR PEDRO J. MARTÍNEZ


VAMOS
A PORTARNOS
MAL

Tesoro, del latín *thesaurus*. Como si de un dinosaurio o ser mitológico se tratase. Tal es su voracidad, su capacidad de alterar nuestros biorritmos, que su sola mención consigue convertirnos en bestias humanas, devotos siervos de Mammón, el demonio bíblico de la avaricia. Cofres, joyas y diamantes tan relucientes que apenas pueden contemplarse sin quemarse las retinas. Cuando hay un tesoro de por medio, el único mundo que estamos dispuestos a salvar es aquél del tamaño, la consistencia y el brillo de una moneda. Y a las princesas que rescatar bien les pueden dar por donde amargan los pepinos.



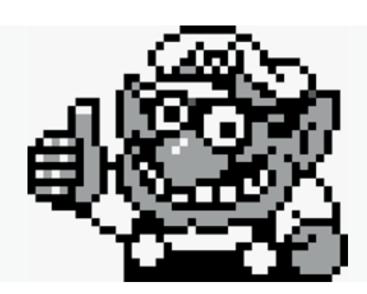
UN TIGRE NUNCA PIERDE SUS RAYAS

Wario no es tan mal tipo, en realidad. Podría decirse incluso que se trata de un idealista: todas sus acciones, por más que sean polémicas y haya quien las quiera tildar de *malvadas*, tienen como único objetivo alterar el reparto de la riqueza mundial. Agarro esto que te sobra por aquí, lo pongo en mi palacete por allá. Que tire la primera piedra el que no guarde bajo sus más íntimos deseos el de enriquecerse de la forma más fácil y rápida. A riesgo de contradecir a todos los publicistas del mundo, pienso que el personaje con el que más fácil nos podríamos sentir identificados no sería el héroe glorioso, el que invita a la fantasía de poder, sino aquél que mejor sabe bucear por los instintos humanos. Si en 'Super Mario Bros.' pasábamos la mayor parte del tiempo recogiendo monedas, aporreando bloques interrogación una y otra vez hasta que se volvían oscuros y no daban más fruto, se debe a que tanto la imagen como el sonido que remarcaba la obtención de esas monedas estimulaba la secreción de dopamina, el neurotransmisor responsable de que sintamos placer y motivación en la realización de una tarea. La serie 'Wario Land', no sé si de forma involuntaria, trasladó esta idea al núcleo central de su narrativa: ya no recogemos monedas porque nos pilla de camino a salvar a nuestra novia, sino que hemos venido expresamente a por ellas, y la mejor forma de conseguir más es progresando, librándonos de enemigos y accediendo a nuevas áreas. Un cambio sutil pero cardinal, como darle la vuelta a una letra.

El personaje de Wario tuvo un origen humilde o, al menos, de relumbrón distraído. Nació como *guest star* antagonista, villano de baja estofa para un 'Super Mario' extraño, portátil y chocarrero, fruto de la inevitable colisión entre la filosofía juguetera de Gunpei Yokoi y el universo ficcional creado por su compañero y archienemigo mortal Shigeru Miyamoto. 'Super Mario Land 2', en efecto, fue más un gran éxito comercial que una gran aportación al medio, y Wario aparecía por allí como una silueta acechante, merodeando por las almenas de su castillo, para finalmente erigirse

en *final boss*. El típico *final boss* que tras la derrota llora como un bebé y te lanza un zapato a la cara. Que de un personaje que no parecía otra cosa que un Mario malo, feo y (más) gordo surgiera una de las mejores series de juegos de plataformas de siempre sólo puede deberse a un giro inexplicable del destino. Hiroji Kiyotake, director y diseñador de 'Super Mario Land 2: 6 Golden Coins', y también uno de los desarrolladores de Nintendo más involucrado en la serie que nos ocupa, desvistió de misticismo el proceso creativo que le llevó hasta Wario: ni grandes popes del cine de *gangsters*, ni indecentes estereotipos judíos. Emplear a Bowser tampoco era una posibilidad, dado que respetar el canon no entraba dentro de la visión de Yokoi, productor y comandante en jefe. Por tanto, decidió crear un nuevo villano basándose en Bluto, el rival de Popeye, y, aunque nunca lo reconoció, es posible que también en Foreman Spike, enemigo del videojuego 'Wrecking Crew', cuyo diseño también corrió a su cargo. No hace falta mucho más para crear un personaje de Nintendo porque siempre nacen huecos, con los atributos justos. Lo de gamberro, perezoso, manipulador y caprichoso fueron características que adquirió con el tiempo, fama ganada a pulso en los sucesivos juegos que protagonizó.

Dejando de lado la serie 'WarioWare' —meras colecciones de microjuegos donde Wario, en muchas ocasiones, ni siquiera tenía un papel activo en la acción—, ha sido la serie 'Wario Land' la que nos ha permitido vestir su piel y salir por ahí a romper ladrillos con las nalgas y a poner literalmente en órbita a cualquier bichejo con valor para acercarse a menos de un metro de nuestro ombligo. Y aunque, vista en perspectiva, 'Wario Land' sea una serie heterogénea e irregular, que tan pronto encontró su fórmula ganadora dio un paso atrás —y a la que la externalización de sus últimos desarrollos dejó tocada y herida de muerte—, también fue el hogar de algunas de las ideas más ingeniosas e inclasificables que alguna vez se aplicaron al género de los plataformas. ▶



El Mario malo

Dicen que no es bueno comenzar la casa por el tejado, pero en el caso de Wario primero fue el nombre y después todo lo demás. Y mal del todo no le ha ido. La palabra Wario proviene de la contracción de *warui*, que significa *malo* en japonés, con el nombre de Mario. Críptico, ¿verdad? Entonces, si Luigi llegó a ser conocido como *el Mario verde*, con más motivo Wario hubo de ser *el Mario malo*, ya que además la W de su gorra era tanto su inicial como una M invertida, que refleja la oposición al exfontanero. No obstante, bien mirado, Wario no parece lo opuesto a Mario, sino una versión del mismo que todo lo lleva a la obsesión enfermiza. Suficiente como para encontrar su lugar en el medio y de esa forma alejarse del cobijo de la estrella de la compañía. Malo, sí; Mario, al final, no tanto.



Pero esta heterogeneidad provoca que sean pocos los aspectos que no se hayan transmutado o de los que no se haya prescindido en algún punto. Los 'Wario Land' se fueron desprendiendo de muchos elementos herencia directa de 'Super Mario Bros.', como los bloques que esconden ítems, la distribución tradicional de niveles o la vitalidad condicionada por *power-ups*. Y era lo mejor que podía hacer. En su época más memorable, incluso eliminaron el clásico sistema de vidas y convirtieron a Wario en un ser inmortal. Siempre dio la sensación de que al bastardo le sentaba bien cualquier traje nuevo, y que los pocos rasgos recurrentes, como los ajos, los tesoros, o la capacidad de levantar enemigos a una mano y lanzarlos para romper el escenario, se complementaban de maravilla con los inventos más extravagantes, esas transformaciones que nacían de la interacción con los enemigos y con el escenario, y que en lugar de hacernos daño abrían nuevos caminos y posibilidades. También, en ocasiones, la multiplicidad de finales, que eran siempre más felices cuanto más dinero habíamos logrado acumular. Por eso, una serie como 'Wario Land', con tan pocas generalidades y tantas particularidades, sólo puede comprenderse a través del método inductivo, desde cada una de sus entregas, pues cada una supone un paso lateral y nunca al frente, aunque eso implique no llegar jamás a ningún sitio. Estamos, por lo tanto, a punto de iniciar un viaje sin destino, en el que lo que importa es disfrutar de cada etapa. Y arramblar con todo lo de valor que encontremos por el camino, faltaría más.

A LA MONOCROMÁTICA SOMBRA DE MARIO

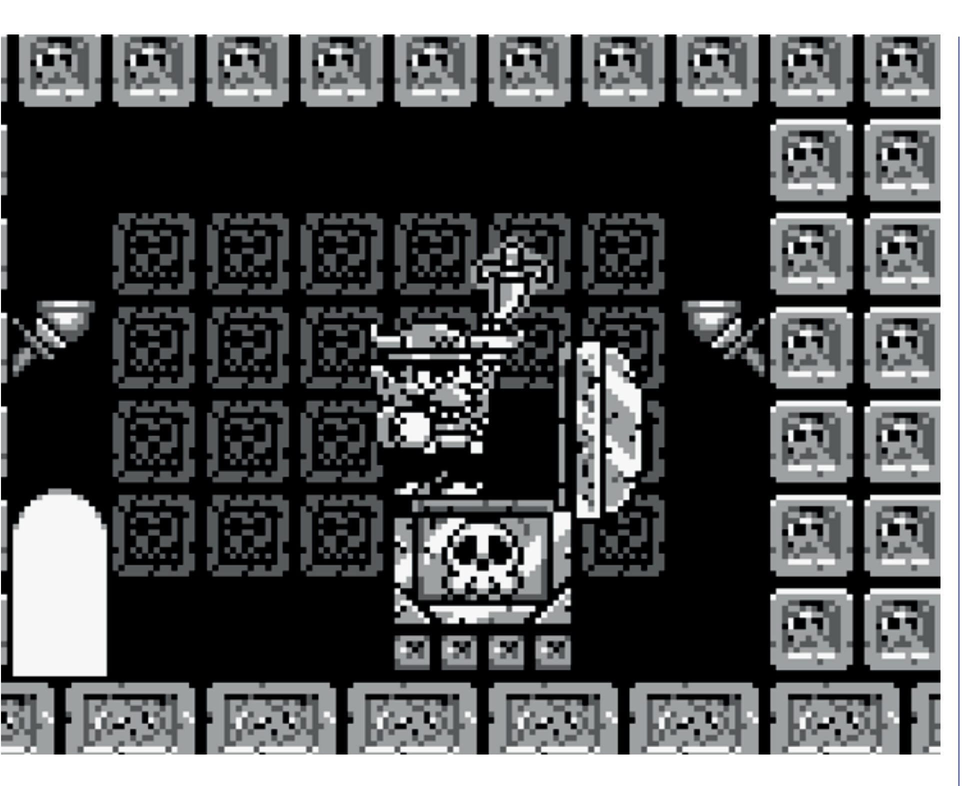
WARIO LAND: SUPER MARIO LAND 3 Y VIRTUAL BOY WARIO LAND

Mario haría su entrada triunfal haciendo acrobacias sobre los obstáculos y rebotando grácil, brazos en alto, tras saltar sobre el caparazón de un koopa volador; sin embargo, Wario rompería la pared de un barrigazo y, con la mano abierta, mandaría a la desdichada tortuga de un golpe a las Cataratas del Iguazú. Complicaciones las justas. 'Wario Land: Super Mario Land 3', lanzado en 1994 para Game Boy, trata de sacudirse el subtítulo desde el primer nivel. Pero si los 'Super Mario Land' pudieran ser considerados una trilogía *de facto*, entonces el que protagoniza Wario sería, con mucha diferencia, el mejor de los tres. Porque todo lo que nos parece familiar en 'Wario Land' ha sido previamente reprocesado y reinventado para ofrecer una lectura inesperada. Una lectura muchísimo más interesante que la de sus dos predecesores.

Empecemos por lo más obvio. El salto de Wario se siente más bruto y elemental, más parecido al que 'Donkey Kong Country' mostraría pocos meses después en Super Nintendo. Esto se une a que el verbo saltar, si bien no pasa a un segundo plano, sí que se aprieta cortés para dejar sitio a otros, como explorar, empujar y patear, que logran dinamizar la experiencia y llevarla al *terreno Wario*. El botón B, en lugar de mantenernos corriendo de forma indefinida, sólo nos deja esprintar durante un segundo, cargando con el hombro como un jugador de fútbol americano camino del *touchdown*, lo que nos permite romper bloques y dar leña, dos en uno. Wario es tan fuerte que los enemigos no lo dañan *per se*.







Es decir, el simple contacto de un malandrín corriente no nos lastimará, e incluso el pobre diablo será el que acabe llevándose la peor parte, volcado patas arriba y a nuestra merced. Otra cosa, claro, es que tengan pinchos o porten un arma. Wario es duro pero, al menos aquí, todavía mortal.

Gunpei Yokoi, celoso productor de todo lo que se cociera en el Nintendo R&D1, mantuvo a Hiroji Kiyotake al timón, permitiéndole insuflar alma al personaje nacido de su mente, que pasaba de antagonista a antihéroe cambiando sólo el punto de vista: una caterva de piratas, liderada por la capitana Sirope, hacían las veces de malhechores, transformando la lucha del bien contra el mal en algo que más bien parecía una competición entre ladrones. Wario se infiltra en la guarida de Sirope para robar tesoros escondidos, con la vista fijada en una gigantesca estatua de oro macizo de la princesa Peach que planea, como en el cuento de la lechera, vender a Mario para comprarse el castillo más grande del mundo. Para afanar bagatelas mejor nos quedamos en casa, vaya. Apropiarse de lo ajeno, que es lo que interesa, significa navegar por niveles que muestran bifurcaciones, escondrijos y salidas secretas, pues tan valiosas piezas no están precisamente a la vista. Hemos venido a hacernos ricos, así que nada de intercambiar cien monedas por una vida extra, nos las guardamos todas. ¿Los tesoros? Al final del juego, se traducen en dinero contante y sonante, determinando la calidad de nuestro anhelado castillo.

Todas estas novedades jugables y narrativas, que nos ponen en la piel del *malo* de la película, hacen que ‘Wario Land’ se sienta más elaborado y consistente que sus predecesores. Hacer el gamberro, en este caso, tiene más sentido que saltar y chafar enemigos, aunque las fórmulas clásicas también encuentran su espacio: algunos *power-ups* recuerdan a los de Mario en forma y función, pese a no ser estrictamente iguales. Un gorro vikingo, un gorro de dragón y un gorro con alitas, todos bastante autoexplicativos. Aunque si hay algo que de verdad podemos echarle en cara a este primer juego de Wario, que es además, con mucha diferencia, el más vendido de todos los que ha protago-

Juegos dentro de juegos

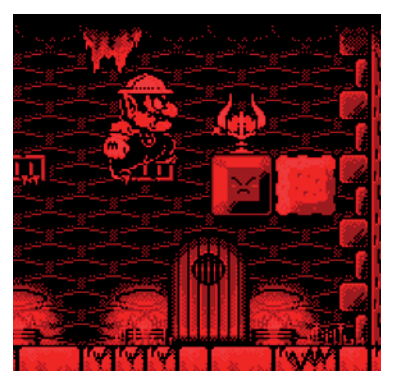
La serie ‘Wario Land’ no escapa del influjo de los minijuegos, los cuales conforman una de las facetas más recurrentes dentro de los juegos que protagoniza. En las primeras entregas, para Game Boy y Virtual Boy, nos esperaban por parejas al final de cada nivel: uno de azar para multiplicar los ahorros, otro de habilidad para lograr vidas extra. En ‘Wario Land II’, cada tesoro encontrado o nivel completado se coronaba con sendos desafíos, muy sencillos, de perspicacia y memoria visual, mientras que en ‘Wario Land 3’ todo se reducía al famoso juego del minigolf, imprescindible para progresar en varios niveles. Por el contrario, en ‘Wario Land 4’ los teníamos desligados de la jugabilidad, como tres actividades opcionales con las que podíamos obtener ciertas ventajas en la antesala de los jefes.

nizado, con más de cinco millones de cartuchos colocados *around the world*, es que no logra apartarse del todo de sus orígenes. La sombra de Mario es alargada, pero la forma de entender el medio de Gunpei Yokoi lo era aún más: de ahí esos minijuegos de azar presentes al terminar cada nivel, fases de bonus que hoy entendemos como obsoletas, que rompen el ritmo, pero que formaban parte indisoluble de casi cualquier cosa que llevara su firma.

'Wario Land' es también un juego de detalles sutiles. Por ejemplo, con el casco vikingo, podemos saltar contra el techo y quedarnos enganchados en él cuanto queramos, o provocar temblores capaces de voltear enemigos con un salto bomba. Pero las reminiscencias a 'Super Mario Bros.' seguían siendo inevitables, por más que Wario pueda caminar agachado, sea capaz de sostener enemigos con una mano y lanzarlos contra bloques u otros piratas de agua dulce, o que se alimente de ajos y no de setas. Tras los cuarenta niveles, y tras conseguir los quince tesoros escondidos, los *feelings* dictan sentencia: todavía quedaban vicios de los que desembarazarse, por mucho que este debut pudiera parecer un buen punto del que partir. Pero antes de llegar a la meta, aún faltaba una parada en *boxes*.

'Virtual Boy Wario Land' bien podría haberse llamado *Wario Land 1.5*, y nadie se habría extrañado. Yokoi, director del R&D1, quería nutrir de catálogo al fruto más reciente de su ingenio. Corría el año 1995, y Virtual Boy todavía no se había convertido en el





«NADA DE INTERCAMBIAR CIEN MONEDAS POR UNA VIDA EXTRA, NOS LAS GUARDAMOS TODAS»

legendario fiasco que le arrastraría —junto con otras causas— fuera de la compañía, así que dejó de nuevo a los mandos a Hiroji Kiyotake y éste respondió con otro buen juego. No uno genial, no uno soberbio, pero sí un juego que, a la postre, reportó cierta dignidad póstuma al sistema.

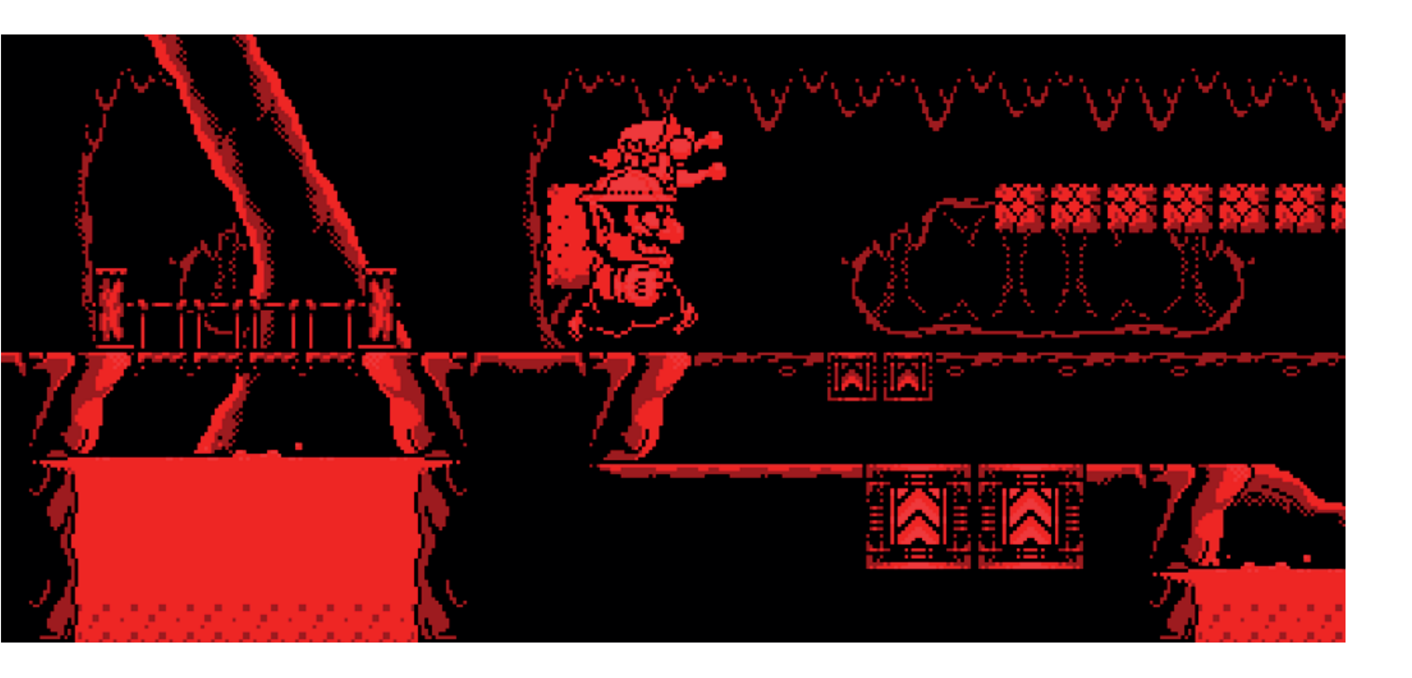
Y decimos póstuma porque, en su momento, la crítica llegó a cebarse con 'Virtual Boy Wario Land', seguro que movidos por el disgusto de tener que jugarlo en una videoconsola incómoda, que detestaron de forma unánime. ¿Quién podría juzgarles cuando Nintendo es la primera que liga soporte y videojuego, generando sinergias y haciendo que no se pueda entender lo uno sin lo otro? Es quizá por eso que tiene hoy en día mejor prensa, gracias los fisgones que lo conocieron a través de la emulación, mirando el ardiente rojo led en una tele full HD, sentados cómodamente en el sofá de su salón. ¿Quién podría juzgarles si Nintendo nunca se preocupó del legado de Virtual Boy, ni reeditó sus juegos para su Virtual Console? Apartaron el sistema de la ecuación y descubrieron un juego interesante, que dejaba pequeños resquicios por los que se podía intuir lo que vino después.

En esta ocasión, Wario se estaba tomando unas vacaciones en el Amazonas cuando observa unas extrañas criaturas cargando cofres repletos de monedas que arrojan tras un portón custodiado por diez tesoros tan preciosos que daban ganas de lamerlos. Cuando ya se las prometía muy felices, se

desvanecieron ante sus ojos, el suelo se abrió bajo sus pies y cayó al fondo de una profundísima caverna. Algo como esto desalentaría a cualquiera, pero Wario no es cualquiera, por lo que empieza una ascensión de catorce pisos entre cuevas, bosques, galerías inundadas o fortalezas atestadas de trampas, salpicada con algunos jefes finales y monedas como para jubilarnos a todos.

Podríamos decir que algo así no iba a ser fácil, pero lo cierto es que 'Virtual Boy Wario Land' no destaca por ser precisamente desafiante. Se trata además de un juego corto, cuyo principal atractivo se basa en cómo recoge muchos de los elementos del primer 'Wario Land', como los *power-ups*, casi idénticos, y una similar imaginería en los escenarios, y los conecta con una serie de aspectos novedosos que le aportan brillo propio. Como buen título de Virtual Boy, juega constantemente con niveles de profundidad, permitiendo a Wario pasar del frente al fondo y expandiendo las posibilidades para distribuir los secretos y los escondrijos, algo que muchos años después Retro Studios tomó prestado, según reconocieron sus creadores, para su 'Donkey Kong Country Returns'. También la resolución superaba con amplitud a la de Game Boy, por lo que Wario mostraba más detalles y animaciones, aderezados por unos escenarios recargados de color rojo pasión.

Pero la gran contribución de 'Virtual Boy Wario Land' no es estética, sino mecánica. Pues es en esta entrega donde se introduce por primera vez la intuición como una de las herramientas necesarias para el éxito: a lo largo de los niveles hay muros, indistinguibles de los que conforman los límites del escenario, que son en realidad elementos destructibles tras los cuales se oculta algo bueno. Entonces, el jugador no sólo debe observar e interpretar lo que ve, sino que debe probar cosas todo el tiempo, percibir con una especie de sexto sentido dónde habrán escondido ese tesoro que no encuentra, esa llave que le permita pasar de pantalla o esa puerta que no aparece por ningún lado, puesto que lo que parece una pared, un techo, o un tronco de árbol, quizá no resista una de sus caricias. Este pequeño detalle, aún infradesarrollado, es algo que cambia por completo la filosofía de la serie, y la primera de las dos cosas que conferirían a los juegos de 'Wario Land' un lugar privilegiado en la historia de los juegos de plataformas. La segunda aún tardaría un poco en llegar. ▸





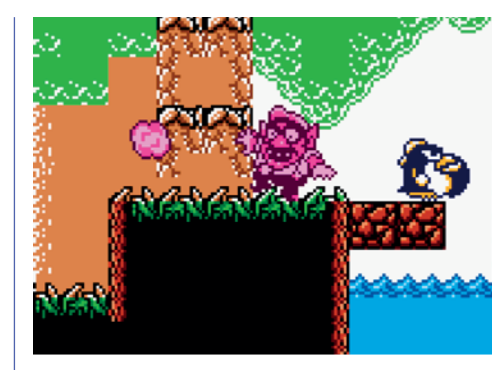
EL COLOR DE LA INMORTALIDAD

WARIO LAND II Y WARIO LAND 3

Pónganse el cinturón, que empiezan las curvas. La etapa de 'Wario Land' en Game Boy Color es la que convierte la serie en un megatón de proporciones cósmicas, la que la aupa al Olimpo de los juegos de plataformas. El trío formado por Takehiko Hosokawa en la dirección, Takehiro Izushi en la producción y un Hiroji Kiyotake esta vez relegado a las tareas de diseño, dieron forma a una de las parejas de videojuegos más ambiciosas que jamás se han realizado en sistemas de ocho bits, pues al factor intuición introducido en la entrega de Virtual Boy, se le une un novedoso sistema de penalización que elimina las vidas y la vitalidad. Adiós vestigios *marianos*, hola *puzzle-platformers*.

Pero es que además 'Wario Land II' destaca por hacer gala de una coherencia ludonarrativa extraordinaria para un juego de Game Boy Color (también disponible para Game Boy sin color) en 1998: si nos dañan no perdemos vitalidad, sino dinero. Un personaje como Wario, capaz de meterse en problemas terribles por dos perras gordas, lamentará más la pérdida de su cartera que de una de sus piernas. Por lo tanto Wario, como buen viejo rockero, nunca ha de morir. Y eso significa que toda penalización, en lo jugable, se traduce en pérdida de poder adquisitivo y/o que el escenario nos lleve varios pasos atrás, invitándonos a sortear el obstáculo de nuevo, y esta vez hacerlo bien. En consecuencia, el reto en 'Wario Land II' no es tanto de habilidad como de interpretación de sus entornos, pues todos ellos, desde el primer nivel, están dotados de decenas de áreas secretas dentro de un entramado laberíntico. Una apuesta fuerte por el desarrollo no lineal que va más allá del diseño y se apoya en una estructura, una organización de niveles capaz de desplegar diferentes *storylines* en paralelo. Pero soltemos durante un segundo el botón B y dejemos de correr, pues todo esto merece una pertinaz explicación.

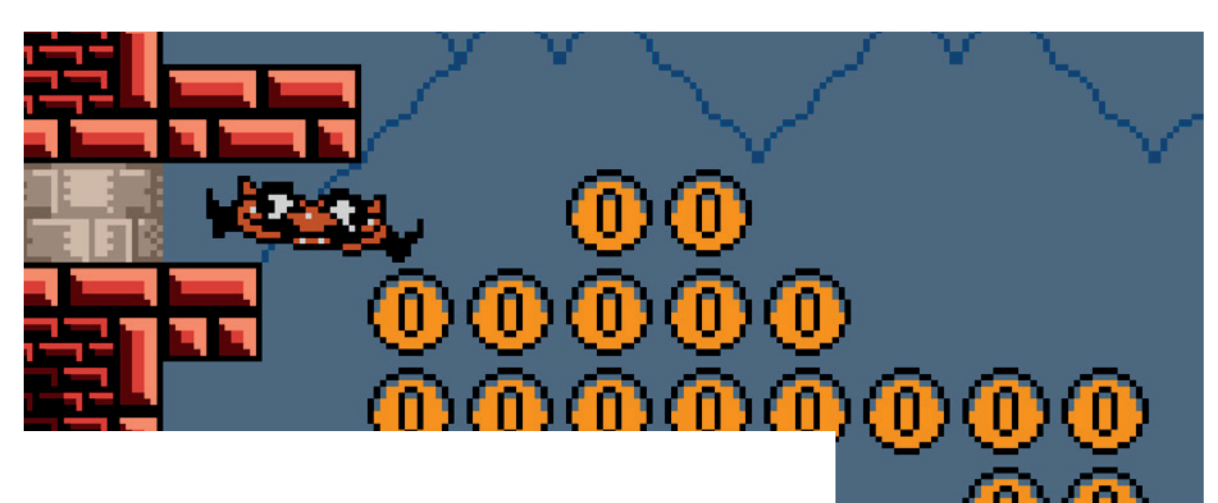
El punto de partida es una historia de venganza, ya que esta vez son la capitana Sirope y sus piratas los que se adentran en el castillo de Wario para recuperar lo que les fue sustraído… y una pequeña propina extra. Si un ladrón roba a otro ladrón, el cual le había robado antes, ¿cuántos años de perdón le corresponden? Pero no contenta con ello, la tropa de Sirope además le deja preparado un gran despertador y abre un grifo para que se inunde la fortaleza. Justo cuando Wario despierta comienza el juego, el cual transcurre como una constante persecución a Sirope, en la que los niveles son en realidad pequeñas misiones. El primero de todos se centra en encontrar y destruir el puñetero despertador que no deja de sonar; el segundo, claro, en cerrar el grifo. Después hay que sacar el agua estancada, ▶





No hay dolor

Las transformaciones de Wario no sólo eran un interesante descubrimiento jugable, sino que además aportaron una nueva dimensión al personaje: el masoquismo. ¿Qué otro motivo llevaría a alguien a prenderse fuego a sí mismo para romper un bloque? Ser invisible para la muerte tiene sus contraprestaciones: el jugador, dominador de todo lo que pasa en la pantalla, puede hacer que a Wario lo chafen, lo quemen o lo electrocuten, sin necesidad de temer por su vida. Podemos llegar fácil a la conclusión de que existe cierta proclividad a ser torturado, como una especie de placer inconfesable. Ay, Wario, uno nunca termina de conocerte, bribón.



llegar a la bodega, salir del castillo, derrotar al jefe de turno cuando toca, seguir a Sirope hasta su barco y luego por bosques, trenes o hasta al mismísimo edificio de Nintendo.

Lo genial de esto es cómo se va contando esa historia por medio de cada nivel, ya que cada uno representa un movimiento en la partida de ajedrez entre Sirope y Wario. Pero es que esa historia principal es sólo la mitad del juego, veinticinco niveles. A los otros veinticinco se accede a través de salidas secretas o formas ingeniosas de terminar un nivel. Un ejemplo tan maravilloso como ilustrativo: si en el primer nivel, en lugar de despertar a Wario para iniciar la aventura, lo dejamos durmiendo lo suficiente, se dará el nivel por acabado y pasaremos a jugar una línea argumental totalmente diferente. Por no hablar de los pequeños guiños o trampas al avaricioso, como esa moneda que parece que flota en el agua con una tonalidad un pelín diferente, que en realidad es el cebo de una sabandija, que nos tentaba para pescarnos. Hasta ese nivel llega la jarana en 'Wario Land II'.

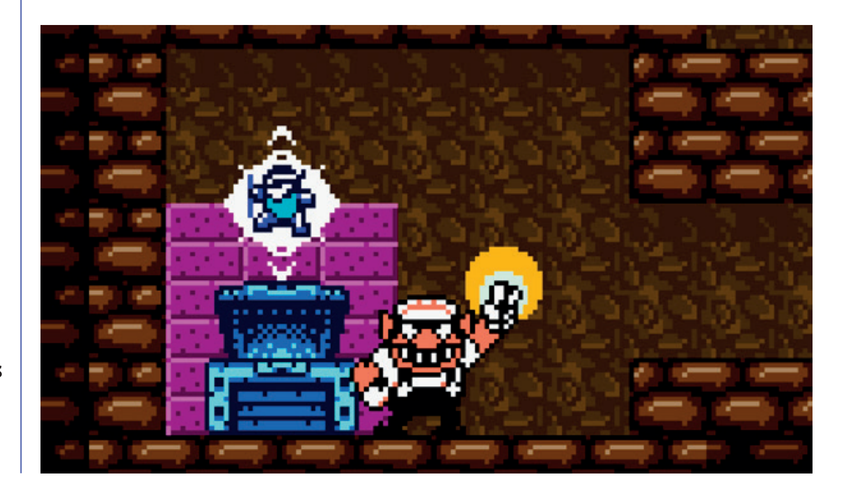
Y hemos dejado para el final el elefante en la habitación, aquello por lo que, quizás, es más conocida esta etapa de Wario, que son esas transformaciones que vienen a sustituir a los *power-ups*. Y no es que no sean importantes, puesto que contribuyen en buena medida a generar situaciones diversas y sorprendentes, pero no forman parte de los aspectos que conformaron el giro en la jugabilidad de la serie, sino que se trata de un delicioso complemento. Si chafan a Wario, éste quedara plano y cabrá por rincones imposibles; si le pica una abeja, se le hinchará la cabeza y podrá flotar. Todas estas transformaciones nacen tanto de los enemigos como del entorno: se pondrá gordo si come tarta, podrá quemar bloques si arde en llamas, si se coloca en una rampa podrá rodar, los fantasmas lo convertirán en zombi, y si le dan con una jarra de cerveza —en las versiones occidentales esto se censuró y en su lugar nos lanzaban pelotas; sí, ¡pelotas!— se pondrá como una cuba y lanzará eructos. Sin estas transformaciones, el juego sería más aburrido, pero no perdería su esencia. Incluso pueden verse como una simple consecuencia directa de la inmortalidad: lo que antes nos dañaba ahora nos transforma, genera una reacción en nuestro personaje que nos permite nuevas formas de interacción, lo que incrementa la complejidad y variedad de situaciones.

Es posible que el principal problema de 'Wario Land II' sea, precisamente, que su secuela fue incluso mejor. Pero 'Wario Land II' sigue siendo un título larguísimo, ambicioso y adelantado a su tiempo, que en lo conceptual resulta soberbio, y al que sólo se le podría afear un estilo visual algo exiguo, demasiado estático, con una paleta de colores quizá mal

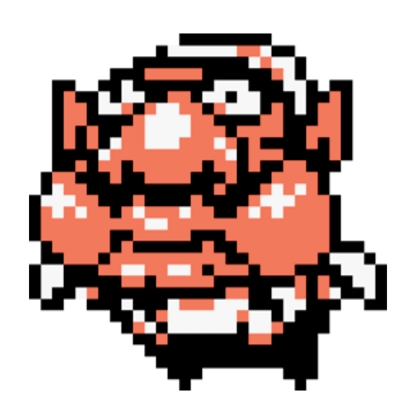
elegida, en la que Wario parece llevar la típica camisa amarillenta tras cien lavados. Tanto había progresado la serie en 'Wario Land II' que 'Wario Land 3' apenas tuvo que limitarse a dar lustre a la propuesta, pues el gran trabajo de reconducción hacia el puzle, integrando los escenarios, las características del personaje y una serie de ingeniosas *features* en un sistema cohesionado que funciona con la precisión de un reloj suizo, estaba ya realizado. Entonces 'Wario Land 3' es, en esencia, una tarea de refinamiento de algo ya de por sí extremadamente bueno, dando así forma al título más redondo y perfecto de toda la serie.

La diferencia más evidente entre estas dos entregas está en el aspecto gráfico, pues el arte de 'Wario Land 3', que vio la luz dos años después —a principios del año 2000—, es mucho más cálido y definido, rozando los límites de la plataforma en la que salió. Todo lo demás se conserva e incluso se lleva más lejos. La estructura se complica: ahora tenemos veinticinco niveles en total, cada uno con cuatro cofres en su interior que ocultan tesoros, y a su vez esos tesoros intervienen consintiendo el acceso a las áreas que tocarían a continuación. Por ejemplo, si el tesoro es un hacha, ésta servirá para talar el árbol que no nos dejaba pasar. Pero esos niveles también van cambiando conforme encontramos más y más tesoros, y lo que antes era inaccesible de repente deja de serlo, lo que se transforma en un constante abanico de caminos a elegir. Tanto se acerca a los *metroidvanias* que incluso Wario va adquiriendo sus habilidades poco a poco, los puzles ganan protagonismo y la sensación de ir descubriendo el mundo que nos rodea es aún más embaucadora.

Pero ese mundo que nos rodea es muy poco familiar. Al igual que en 'Virtual Boy Wario Land', es Wario quien se mete en líos sin ayuda de nadie y, tras estrellarse durante un paseo en avioneta, acaba no se sabe muy bien cómo dentro de una caja musical mágica, en la que, a cambio de quedarse con cualquier tesoro que encuentre, decide ayudar a una misteriosa figura a encontrar sus poderes perdidos. Sin duda, esta historia se queda pequeña si la comparamos con el duelo contra Sirope de la entrega anterior, pero en todo lo demás 'Wario Land 3' se muestra intratable, respetando casi religiosamente cada aspecto jugable introducido en la serie. Incluso las transformaciones son casi las mismas, con algunas pequeñas modificaciones y varios añadidos, como ▸

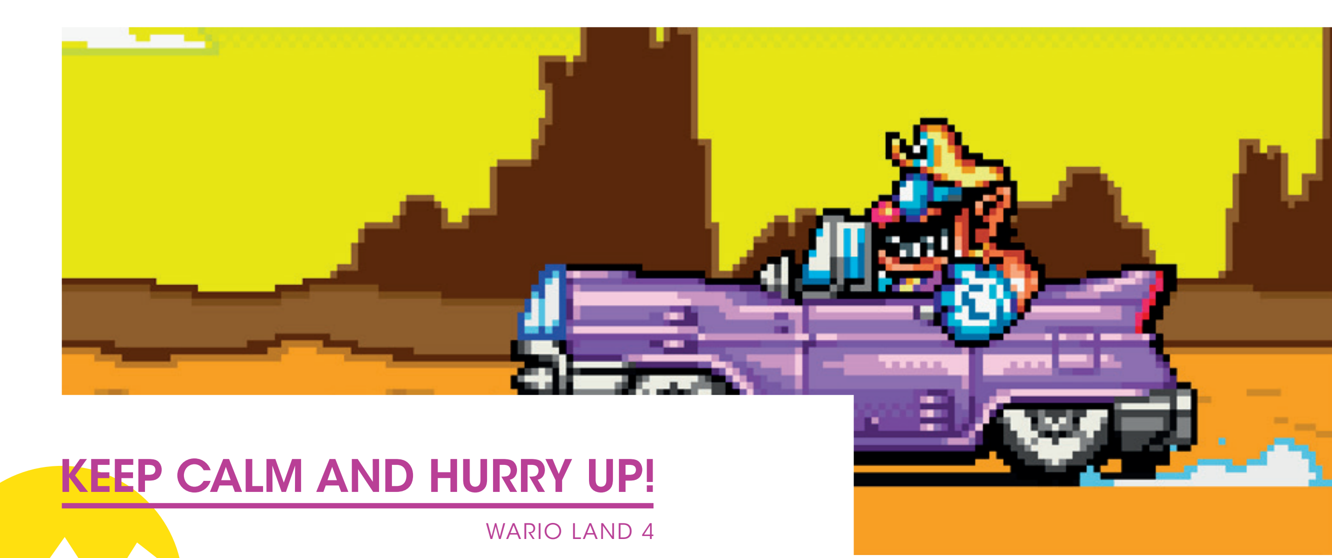


«SI UN LADRÓN ROBA A OTRO LADRÓN, EL CUAL LE HABÍA ROBADO ANTES, ¿CUÁNTOS AÑOS DE PERDÓN LE CORRESPONDEN?»



las que nos convierten en invisible o en vampiro. También, llegados a un punto, se nos permite alternar entre el día y la noche, y los propios niveles se verán modificados por esta circunstancia. La mayoría de los cien tesoros tiene incidencia directa en el juego, ya sea abriendo caminos, proporcionando nuevas habilidades o formando parte de algún objetivo mayor.

Ambas entregas, la que lleva el dos romano y la que lleva el tres, espolean al jugador para que busque por los rincones, pero lo hacen de forma diferente. 'Wario Land II' lo llena todo de monedas pequeñas, procurando que cada pequeño acierto tenga premio, y 'Wario Land 3' intenta lo mismo pero escondiendo en cada nivel ocho coleccionables con forma de moneda gigante. Y lo hacen tan bien que resultan adictivos, pues todo el tiempo estamos progresando y cualquier descubrimiento invita a ir a por el siguiente. Ambos conforman el pináculo de la serie, y también los mejores juegos realizados por el R&D1 tras la salida —y accidentado fallecimiento— de Gunpei Yokoi, lo que provocó que la producción pasara a manos de Takehiro Izushi. No quedaba mucho para que el estudio abandonase la serie, pero antes nos harían un último regalo. Uno muy especial.



KEEP CALM AND HURRY UP!

WARIO LAND 4

El último título de la serie desarrollado en las tripas de Nintendo constituye en sí mismo una etapa de un solo juego. 'Wario Land 4' es, en el fondo, un ente solitario. Un golpe final de platillos que recoge elementos selectos de las anteriores etapas y los funde bajo una capa de su propio barniz. Pero esta selección es en apariencia caprichosa. Los escenarios grandes y llenos de rincones secretos siguen presentes, así como las transformaciones, pero Wario deja de ser inmortal para mostrar una convencional barra de vitalidad representada por ocho pequeños corazones. Es como si durante un atraco a Wario le preguntasen si prefería perder la bolsa o la vida, y eligiera perder la bolsa. No es propio de él.

Este cambio, de nuevo a mortal, tiene una incidencia importante en el desarrollo del juego y en el diseño de niveles. Si en 'Wario Land II' y 'Wario Land 3' los desarrolladores tenían que pensar en cómo penalizar los fallos a través de la minuciosa disposición de elementos, rutas y obstáculos, en esta cuarta entrega numerada eso se pierde parcialmente, pues considera, como en todos los juegos donde el protagonista puede *morir* —en realidad, sólo se nos saca del nivel, no hay sistema de vidas ni Game Over—, que la muerte es suficiente castigo. Pero 'Wario Land 4' no realiza este cambio porque le apetezca, ni para trivializar la tarea de diseñar niveles. Lo que hace con este movimiento es abrir hueco para plantear su propia locura: un sistema de cuenta atrás en el que, para salir de un nivel, debemos activar una bomba de relojería alojada en el interior de un interruptor con cabeza de rana, y regresar como alma que lleva el diablo al punto de inicio. La magia está en que, cuando activamos ese botón, el escenario cambia: se abren zonas que antes eran inaccesibles, aparecen y desaparecen plataformas, se bloquean atajos



y se obliga al jugador a enfrentar retos nuevos con el cronómetro soplándole en la nuca.

'Wario Land 4' es, por tanto, un juego que incita a la exploración acelerada. Tratar de encontrar los cuatro fragmentos, la llave-pájaro y el CD en cada nivel es algo que nos pone las pulsaciones por las nubes, pues cualquiera de ellos puede encontrarse tanto en la ruta principal como en los desvíos de salida. Como hay que darse prisa, MUCHA prisa, Wario gana en agilidad: corre un poco más rápido y se desenvuelve mejor ▸

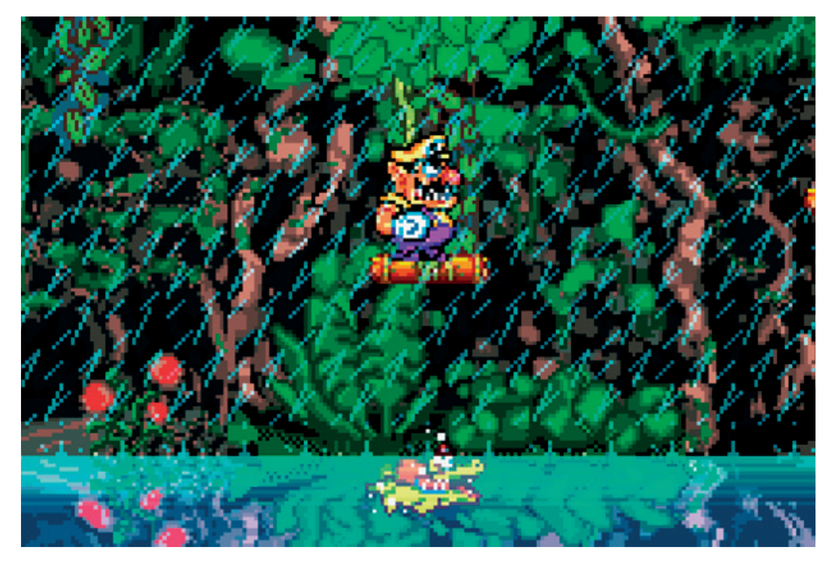
con los saltos, como si hubiera estado entrenando desde su última aventura. También parece haberse comprado un coche, seguramente con intenciones de fardar en alguna carrera de karts, el cual le lleva hasta el *setting* en el que se desarrolla la acción: una misteriosa pirámide recién descubierta, de la que dicen que esconde tesoros, maldiciones y una princesa encantada. A Wario sólo le interesa lo primero, pero ni teme lo segundo ni le estorba lo tercero. Esta pirámide se compone de cuatro áreas con cuatro puertas cada una, además de un jefe final. Un total de dieciocho niveles si le sumamos el tutorial del principio y la antesala del jefe final. Menos que en anteriores juegos, pero más ingeniosos. Hay ideas en este 'Wario Land 4' que jamás se habían visto en el medio. ¿Plantear un nivel con un enemigo en el fondo dibujando criaturas para que aparezcan en pantalla? ¡Genial! ¿Un panel como el de un concurso? ¿Carreras contra fichas de dominó? ¡Sí a todo! Y lo demás, el músculo, lo tomamos de su legado más reciente, que para eso está.

Pero hay más motivos por los que 'Wario Land 4' es el favorito del público, aunque no sea el más redondo, ni el más meritorio. Para ser un título casi de salida para Game Boy Advance, en pleno 2001, su aspecto artístico alcanza las mayores cotas dentro de la serie, gracias a una estética colorida y chillona, con una de las paletas de colores mejor elegidas que jamás haya tenido un *platformer* 2D pixelado. El mimo de Hirofumi Matsuoka, que vuelve a la dirección de la serie por la puerta grande tras su última aportación codirigiendo la entrega de Virtual

«'WARIO LAND 4' RECOGE ELEMENTOS SELECTOS DE LAS ANTERIORES ETAPAS Y LOS FUNDE BAJO UNA CAPA DE SU PROPIO BARNIZ»







Boy, y de todo el equipo de diseñadores, artistas y compositores, da como resultado un caramelo para los ojos y los oídos, pues las melodías van cambiando con cada transformación, de forma dinámica, y adaptándose a las circunstancias. También supone la última participación activa en la serie del creador de Wario, Hiroji Kiyotake, para luego pasarse a *supervisar*, por llamarlo de alguna forma, los desarrollos de terceros dentro del Nintendo SPD, el departamento en el que encontró acomodo tras la abolición del R&D1 en 2003.

Los modos de dificultad ayudan a paliar lo cortito que puede hacerse 'Wario Land 4', la excusa perfecta para rejugarlo, pues en algunos modos cambia incluso la posición del interruptor de salida, y por lo tanto el desarrollo del nivel. Un interruptor que a veces activaremos sin previo aviso y a traición, mientras andamos a la búsqueda y captura de coleccionables o de *puzle rooms*, que son pequeñas áreas con premio y cuya resolución tiene que ver más con la lógica que con la habilidad, y en las que muchas veces podremos apoyarnos en un científico loco —cameo desde 'Kaeru no Tame ni Kane wa Naru', aventura *only for Japan* de Game Boy—, al cual lanzaremos y pisaremos chistosamente cuantas veces necesitemos. Y así, dándonos toda la prisa que nos imbuía esa música estresante tras el «hurry up», decimos adiós a la serie tal y como la conocemos. O, mejor dicho, tal y como nos gustaría que hubiera seguido siendo, aun con sus idas y venidas, aun sustituyendo misteriosamente las monedas doradas por *rupias*, e incluso asumiendo este paso atrás que supone la vuelta a la mortalidad. 'Wario Land 4' es la última gran obra protagonizada por nuestro antihéroe de barriga morcillona. Es lo malo de ser mortal, que un día mueres. ▶

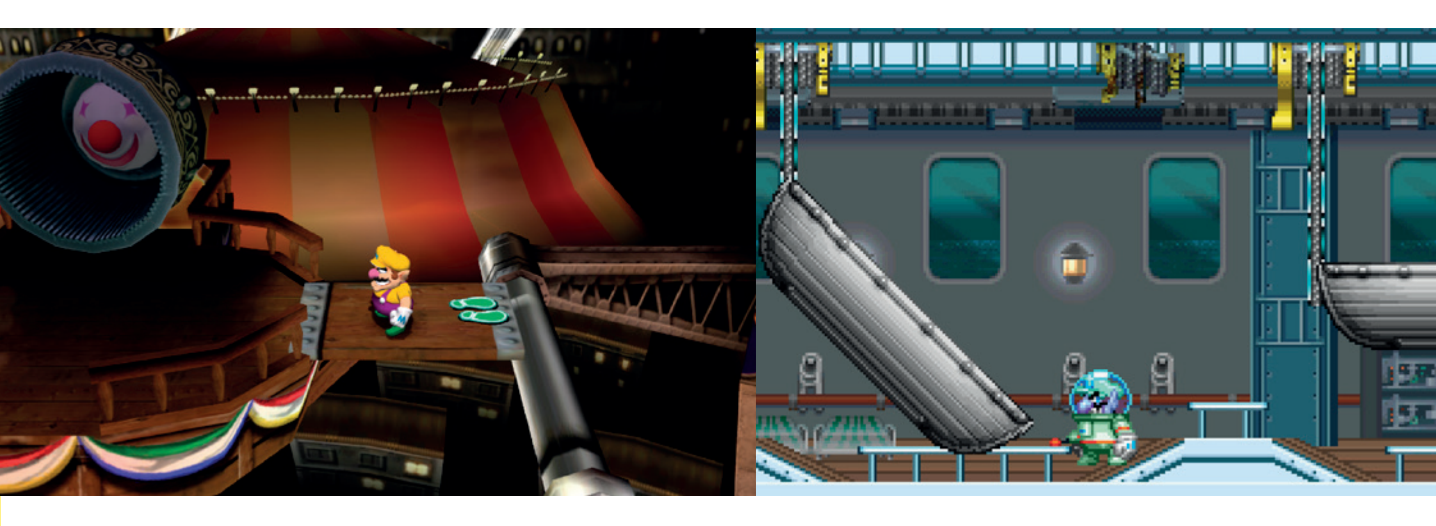


LA AVARICIA ROMPE EL SACO

WARIO WORLD, WARIO: MASTER OF DISGUISE Y WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION

Sí, hemos hecho trampa. Ni 'Wario World' ni, si nos ponemos estrictos, 'Master of Disguise' forman parte de la serie 'Wario Land'. Se trataría de videojuegos *standalone*, con menor o mayor relación con la saga, pero que nos sirven para poner en contexto tanto el estado actual de la franquicia como el desarrollo del personaje. Todo empieza con una reorganización interna de estudios dentro de Nintendo, que vino acompañada de la descontinuación de varias series longevas, como la que nos ocupa. Y es entonces cuando en Nintendo permiten que los niños de fuera jueguen con sus juguetes, firmando colaboraciones con estudios externos para que le dieran un nuevo aire a Wario. Pero las compañías que participaron con el paso de los años de esta externalización, por distintos motivos, fallaron al comprender la dimensión de la serie o el personaje, pues el nivel de excelencia alcanzado en sus últimas entregas nacía del detallismo enfermizo, del retorcimiento del sistema de juego y de la cavilación concienzuda en torno a cada drástica decisión de diseño, y todo eso nacía en el corazón de la compañía. De todo lo que hizo grande a Wario, por desgracia, ya no queda ni rastro, se esfumó como se esfuman las fortunas de las manos pródigas.

Y, en el caso de 'Wario World', publicado en 2003 para GameCube, esto resulta especialmente doloroso. Porque venía con la vitola de un estudio que acababa de hacer 'Ikaruga', 'Sin & Punishment' o 'Radiant Silvergun', y que además en el pasado había logrado enamorar con 'Dynamite Headdy' o 'Gunstar Heroes'. Pero es que, para colmo, se llamaba... ¡Treasure! Que Treasure hiciera



un juego del devorador de tesoros más grande del mundo era como el círculo que se cierra, el universo que recupera la armonía, la humanidad que recobra la fe en lo divino. ¿Qué podía fallar? Pues, para empezar, las intenciones. 'Wario World' no es un 'Wario Land', sino un *beat 'em up* con gráficos 3D que incorpora secciones de *plataformeo* más experimentales que lúcidas. Una entidad aislada, recluida en su modo de entender el universo de Wario como una batalla campal donde nos liamos a mamporros y giramos como una peonza para sacudirnos hordas de enemigos, como si de un *musou* se tratase. Un título raro, indefinido, que restringía el movimiento de la cámara y de tendencia lineal, con un puñado de situaciones ingeniosas distribuidas en apenas ocho niveles, y en el que el villano era una joya gigante que se encontraba oculta entre todo lo acaudalado durante tantos años. ¿Cómo podía ser malo un tesoro en un juego de Wario? La decepción llegó cuando comprobamos que, para ser un título experimental, se mostró poco ambicioso, incapaz de desarrollar situaciones creativas y con tendencia a la repetición, demostrando que Treasure se manejaba mejor con una dimensión de menos.

«LAS COMPAÑÍAS QUE PARTICIPARON EN ESTA ETAPA DE EXTERNALIZACIÓN FALLARON AL COMPRENDER LA DIMENSIÓN DE LA SERIE O EL PERSONAJE»

En 2007, y para Nintendo DS, 'Wario: Master of Disguise' supuso la segunda intentona desde un estudio satélite; en este caso, perpetrada por Suzak, *third party* asociada a Nintendo desde hacía años y vinculada con el desarrollo de juegos para sus consolas portátiles. Nada de 3D esta vez: desarrollo lateral y mundos coloridos. 'Master of Disguise' no lleva el *Land* en el título, pero apela a ello tanto en lo estético como en lo mecánico. Claro, que no pasa de ahí. Porque la puesta en escena es vaga; la ejecución, descuidada; y el resultado final, insatisfactorio. Las características que definieron a los 'Wario Land' se habían esfumado y, si hacían atisbo de aparición, se desvanecían tan rápido como ▸

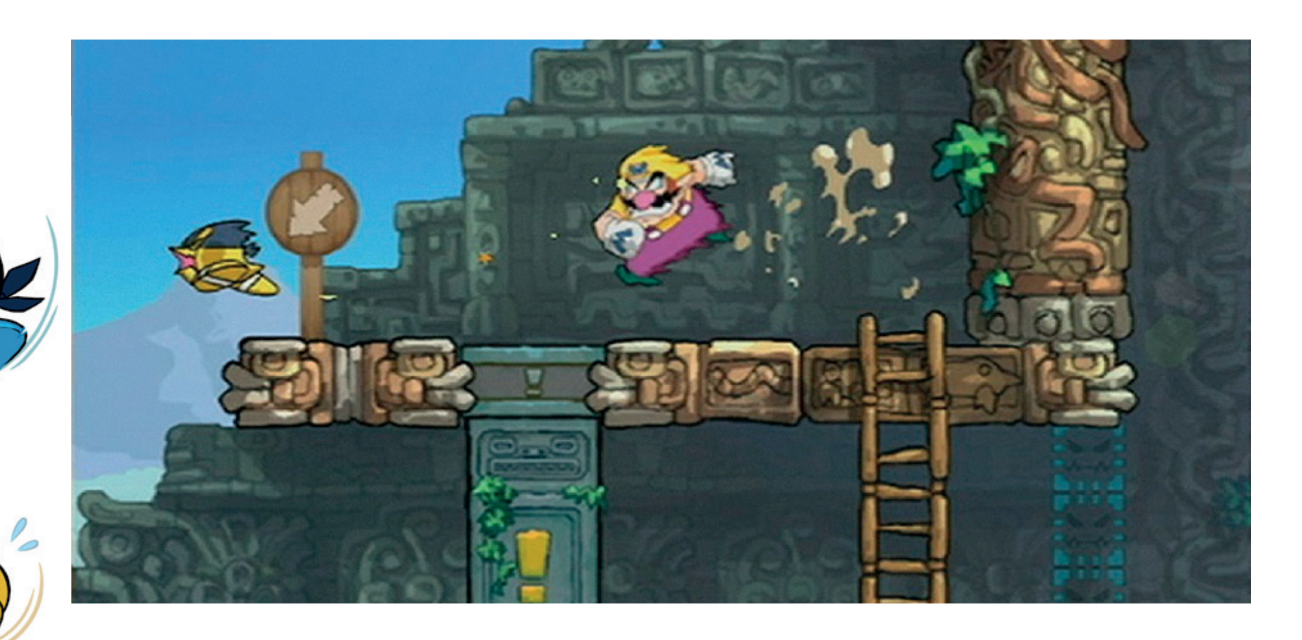
habían llegado. Ni siquiera las transformaciones, ahora disfraces, nacían de la interacción con el escenario, sino que se valían del control dual —movimiento con la cruceta, acciones con el *stylus* en pantalla táctil— para permitir su acceso a través del dibujo de glifos, en cualquier momento y lugar. Cada uno de los diez escenarios se encuentra más cerca del pequeño *metroidvania* que del *puzzle-platformer*, y el mapa de la pantalla superior refuerza esta idea. Diez episodios en los que se cuenta, de nuevo, una lucha entre ladrones.

Wario disfrutaba de una de esas perezosas tardes de tele y sofá cuando la historia del Conde Cannoli, un elegante ladrón de guante blanco, despierta su atención. Todo lo que sucede a partir de aquí es una serie de inexplicables acontecimientos que van desde la fabricación, por parte de Wario, de un útil capaz de transportarle a cualquier canal televisivo, hasta la confabulación del propio protagonista, rebautizado como Vendaval Malva, con un cetro parlante. Lejos de ser un aderezo, la trama peca de sobreexposición, interrumpiendo la acción continuamente para hacer sitio a un intercambio de vaguedades entre Wario y sus rivales o aliados. Y cuando no somos importunados por los diálogos, entonces son los minijuegos los que acaban con nuestra paciencia. Cada cofre, y hay decenas de ellos en cada nivel, nos planta uno de los ocho disponibles, todos ellos táctiles: de colorear, unir puntos, dibujar líneas o desplazar cosas. Al final, el tiempo que empleamos leyendo cuadros de texto o luchando contra el tedio *stylus* en mano es, en la práctica, casi el mismo que ocupamos explorando el escenario, golpeando enemigos o interactuando con los elementos.

Lo que parecía pretender ‘Wario: Master of Disguise’ era aunar de algún modo las dos series franquicia del personaje: ‘Wario Land’ y ‘WarioWare’. Escenarios y microjuegos. Pero no supo recoger lo que hacía tan buena a cada una de ellas. ‘WarioWare’ se compone de brevísimas píldoras jugables, *fast food* para un trayecto corto en autobús, desafíos rápidos e inmediatos, mientras que ‘Wario Land’ aludía a la exploración y la curiosidad, en un punto intermedio entre el plataformas, el puzle y la aventura de acción. No es que ‘Master of Disguise’ tomara lo peor de cada vertiente, sino que sólo miró la superficie, nunca se preguntó







«'THE SHAKE DIMENSION' QUISO TANTO SER 'WARIO LAND 4' QUE FALLÓ A LA HORA DE ENCONTRAR SU SITIO, DE DEJAR SU SELLO PERSONAL»

por qué funcionaba cada una en lo suyo. Ni siquiera un homenaje, se quedó en una mala foto.

Un año después, llegaría el último *instalment*, el bastión final que, por el momento, parece haber cerrado una serie histórica. 'Wario Land: The Shake Dimensión' no renuncia al pedigrí y se reafirma a sí mismo como canónico. Se trata del primer juego no educativo de Good-Feel, el estudio que, años después, nos ablandaría el corazón con 'Kirby's Epic Yarn' y 'Yoshi's Woolly World'. Pero en 'The Shake Dimension' cometió errores de padre primerizo. El primero es tratar de que tu vástago sea igual que el del vecino, aquél que salió tan formalito: 'The Shake Dimension' recoge el legado de 'Wario Land 4', con su barra de vitalidad con forma de corazones, sus niveles que cambian una vez que alcanzamos el objetivo, su *hurry up* —esta vez algo descafeinado— y su Wario gritón y malhumorado. Pero, al contrario que otras entregas de la serie, ni lo transforma ni lo refina, sino que sólo se apoya en él, tanto que en ocasiones no pasa de la simple mirada obsequiosa de quien intenta imitar al ídolo de la infancia.

Pero antes de darnos de bruces con otros lunares, 'The Shake Dimension' nos gana a través de los oídos y los ojos, con una banda sonora seductora y unos gráficos color pastel preciosistas —que sean adecuados para un 'Wario Land' sería un debate diferente—, que fascinan a pesar de esas inexplicables barras laterales que nos roban un tercio de la pantalla. También supone la vuelta de la capitana Sirope, ausente desde 'Wario Land II', y que ahora se destapa como aliada *de fortuna* de un Wario al que invitan a salvar no sé qué princesa cuando a él sólo ▸

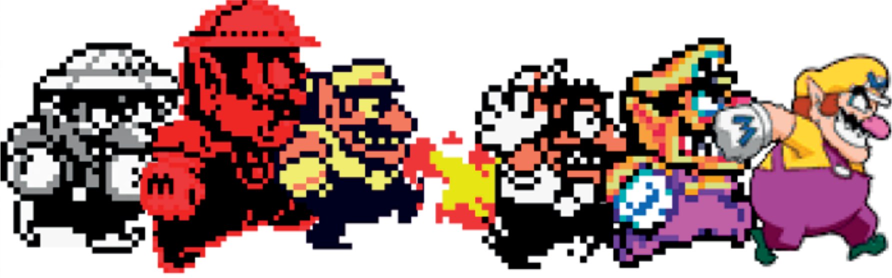
le interesa el místico saquete de dinero que jamás deja de arrojar monedas, por más que se agite. Y, precisamente, los controles por movimiento constituyen las principales novedades en cuanto al manejo de Wario: ahora puede sacudir fardos si hacemos lo propio con el Wiimote, y también provocar terremotos golpeando con furia el suelo. Estas dos acciones, coherentes con la naturaleza del personaje, activan la mayoría de los elementos introducidos en esta última entrega. Si no sabes para qué sirve algo, agítalo. Si algo no se mueve, prueba a golpear el suelo.

Si nos dedicamos a progresar sin mirar atrás, entonces encontraremos un juego divertido, ágil, capaz incluso de sacarnos unas cuantas carcajadas. Pero si damos rienda suelta a nuestra vena completista, ésa que no nos permite irnos sin habernos apoderado de cada tesoro, y además pretendemos consumar los múltiples logros asociados a cada uno de los más de treinta niveles, entonces estaremos en apuros, puesto que justo en ese momento todas las costuras de los escenarios se resquebrajan, y empezamos a lamentar esos saltos de fe, esa disposición de elementos destructibles que tan sólo nos deja una opción para llegar a ciertas áreas, o ese diseño de niveles que no tiene en cuenta que el jugador necesita en ocasiones volver sobre sus pasos para explorar otros caminos. Al final, 'The Shake Dimension' quiso tanto ser 'Wario Land 4' que falló a la hora de encontrar su sitio, de dejar su sello personal.



ILUSTRACIÓN: LEONARDO CIRIUS.
@leocirius - behance.net/leonardocirius





Siempre me he mostrado crítico con esa facción de la comunidad que no deja en paz las series y los personajes abandonados muchos años atrás por sus propias compañías, cuyo lugar ahora ocupan franquicias de sangre nueva, jóvenes advenedizos que serán los clásicos del mañana. No, nunca me ha gustado que los éxitos del pasado inunden las redes con ríos de lágrimas de tinta nostálgica. Pero es que con Wario uno nunca sabe a qué atenerse. Nadie puede estar seguro de si se ha jubilado o si sólo ha pedido la excedencia, de si lo suyo son los karts y las fiestas o si prepara algo entre bambalinas. La fiebre del oro ya pasó, y cuentan en Nintendo que la sufrieron los *hermanos Mario* mientras Wario se mesaba el bigote, viendo pasar ante sus narices el catálogo de 3DS. Otro tren que parece decir adiós. Dicen que todos tenemos un límite; que, cuando hemos conseguido todo lo que nos proponemos, se apodera de nosotros un vacío existencial, una especie de *síndrome del objetivo cumplido*. Quizá Wario ya no tiene sitio en la vitrina para más tesoros, o quizá el auge de las criptomonedas le ha pillado desprevenido. ¿Cómo es que el dinero de ahora ya no se toca?, ¿qué montaña tenemos que agujerear para minar *bitcoins*? Es posible que el mundo gire demasiado deprisa para un ladrón de guante áspero, chapado a la antigua, pero Wario no es de los que se sientan a esperar que la vida le ponga las cosas en bandeja. Más bien parece el típico sujeto que se salta cualquier norma para conseguir lo que se propone, ya sea difícil, deshonesto o ridículo. El típico sujeto que sólo piensa en sí mismo y acaba convirtiéndose en uno de los grandes en lo suyo. 'Wario Land' fue, sin duda, una de las mejores series de juegos de plataformas del pasado. Pero si algún día Wario se despierta con ganas de patearnos el trasero, volarnos la sesera y robarnos el corazón, le esperaré con los brazos abiertos. Qué queréis que os diga, me gusta el olor a ajo por la mañana.





Descarga **gratis** RetroManiac 12.
¡Y muy pronto disponible también en **papel**!

juegos clásicos  old school  indiezone  nuevos sistemas  móviles  ¡tiene pinta retro!



Descárgala gratis en: www.retromaniac.es







LOS ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

· Actual y retro · Consolas · Microordenadores ·
· Juegos · Desarrollo · Merchandising ·

DESCUENTO 3€ para compras en tienda o web

Válido hasta 13/03/2018. Compras superiores a 20€, en www.emere.es introduciendo la palabra "Gamereport" en el espacio cupón de la cesta de la compra, o mencionandolo en la tienda antes de finalizar la compra.







¡NUEVA APERTURA!

MADRID 91 827 60 25
C/ Altamirano 13, Argüelles
sac.madrid@emere.es

GUADALAJARA 949 21 96 02
C/ Doctor Santiago Ramón y Cajal, 14
sac.guadalajara@emere.es

TORREJÓN DE ARDOZ 91 622 91 50
C/ Teruel 12, Local 1 (Esquina C/ Andalucía)
sac@emere.es



LOS PLATAFORMAS QUE NO SUPIERON PASAR DE 2D A 3D

Un tropiezo en el salto a la tercera dimensión

por Pablo Saiz de Quevedo

▶ ILUSTRACIÓN: LAURA CASAIZ

El avance de la tecnología que acabó llevando a romper las ataduras de las dos dimensiones no hizo prisioneros, ni siquiera en un género tan bien avenido con el *scroll* lateral como las plataformas. Desde el momento en el que 'Crash Bandicoot' y 'Super Mario 64' probaron lo que podía aportar al género el entorno tridimensional, fueron multitud los juegos de su estirpe que intentaron imitar su éxito... y un notorio puñado los que se quedaron a medio salto, cuando no brincaron de cabeza al pozo sin fondo más cercano. Estamos aquí para recordarlos, y para no olvidar las lecciones que nos deja su fracaso.

Con el paso del ecuador de los años noventa, un nuevo avance tecnológico dominaba las obsesiones de jugadores, desarrolladores y grandes distribuidoras de videojuegos: las tres dimensiones. No esa simulación más o menos conseguida mediante perspectivas isométricas u otros trucos, sino 3D *reales*, que rompieran con la cámara fija y el *scroll* lateral para permitir el movimiento por entornos completamente realizados. Los juegos de entonces pueden parecernos hoy en día de una tosquedad casi insoportable, con sus limitados polígonos y sus personajes cuadrados, pero en aquel entonces las retinas nos explotaban de asombro al verlos en movimiento. Ningún género escapaba a su atractivo, y menos aún uno *a priori* tan inseparable de la perspectiva lateral como las plataformas.

El año clave para el abrazo por parte del género de las 3D fue 1996: con pocos meses de diferencia y en dos consolas rivales, 'Super Mario 64' y 'Crash Bandicoot' pusieron a sus pies a público y crítica, con distintas maneras de afrontar el género pero demostrando entender el potencial que les abría la tecnología y el modo de aprovecharlo. Su éxito fue el acicate para que otras compañías decidieran dar el salto de dimensión (valga el juego de palabras), menos intimidadas una ▶

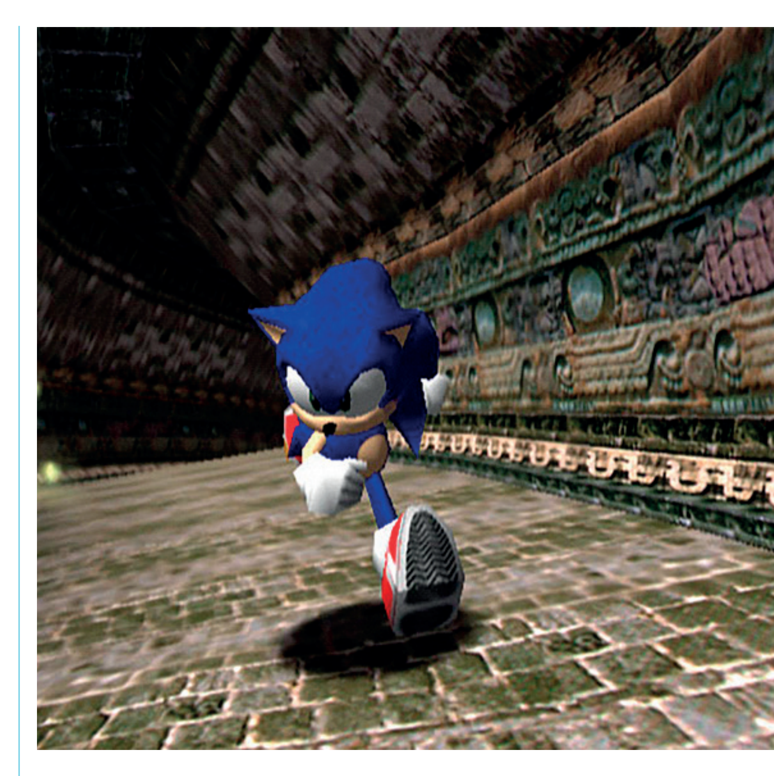
vez Nintendo y Naughty Dog habían demostrado que era posible y hasta deseable.

Pero eso es lo que pasa con los expertos: hacen que lo complicado parezca fácil de hacer, al menos hasta que nos ponemos a hacerlo nosotros mismos y nos encontramos con las dificultades que su buen hacer había hecho invisibles. Por cada 'Banjo-Kazooie' hubo un puñado de títulos que se quedaron en dignos sin más, y eso cuando había suerte: cuando no la había, lo que salía era algo de mediocre para abajo. La adopción de las 3D en las plataformas dejó sus propias víctimas por el camino, las cuales quedarían para la posteridad como *aviso a navegantes* de los peligros que acechan a quien intente saltar de saliente a saliente en tres dimensiones sin saber lo que hace.

Nuevos medios, nuevos problemas

El principal cambio que introducen las tres dimensiones frente al plataformas tradicional es el de un eje extra de acción: a los X horizontal e Y vertical de los clásicos se añade un Z, y eso abre todo un mundo de posibilidades. Ya no tenemos que limitarnos a ir de izquierda a derecha, o a subir y bajar, sino que podemos desplazarnos lateralmente, rodear obstáculos, dar vueltas sobre nosotros mismos... Esto significa que ya no vale crear los escenarios como si fuesen recortes de papel, sino que debemos dar a los objetos (y, sobre todo, a los obstáculos a superar) la misma profundidad que a los que encontramos en la realidad. ¿Quién va a escalar un muro, o saltar por encima de un pozo sin fondo, si puede rodearlo?

Otro aspecto fundamental que cambia con el añadido del eje Z es la cámara. En los juegos bidimensionales casi ni nos damos cuenta de que existe, porque sólo es posible una perspectiva de la acción; con una dimensión extra, de repente tenemos que pensar dónde vamos a poner el punto de vista del jugador en cada momento. La cámara que mejor se adecúa a lo que requiere un juego de plataformas, según escribe Josh Bycer en Gamasutra, es la «cámara de perspectiva», que se sitúa por encima del personaje y mirando hacia él, lo que permite al jugador calibrar mejor los saltos; no obstante, advierte Bycer, no conviene olvidar la necesidad de permitir al jugador controlar la cámara de alguna manera, y la de evitar que *se vuelva loca* al colocarnos contra la esquina de dos muros u



objetos sólidos y nos quite visibilidad. Bycer también advierte de que es mejor no desarrollar niveles en los que haya que correr hacia la cámara mientras nos persiguen, pues no nos permiten ver qué obstáculos van a aparecer en nuestro camino.

A esto se añade una constante fundamental en un género cuya base es superar obstáculos a saltos y aterrizar en el lugar correcto: el control. Chris Sutherland, director de proyecto de 'Yooka-Laylee', advierte en una entrevista a Gamasutra que al diseñar un juego de plataformas en 3D «estás suministrando órdenes a un personaje de juego a través de unos pocos botones, y puede que una palanca analógica, lo cual de hecho es una *pequeña* pizca de información, así que debes extraer todo lo que puedas de esas órdenes y usarlo para dar vida al personaje de una manera sensible y con significado». Todo ello teniendo en cuenta, además, el *factor cámara* que hemos mencionado en el párrafo previo, y que hace todavía más necesario el permitir al jugador darle el mismo control sobre ella que sobre su avatar en el juego.

Por supuesto, todos estos factores son fáciles de comprender a toro pasado, pero en aquellos años, cuando la fiebre del polígono parecía no estar más que en sus primeros compases, el entusiasmo superaba al conocimiento del medio, y la tercera dimensión se antojaba un vasto territorio inexplorado. Y ya se sabe lo que pasa con los territorios por mapear y extensos: atraen a numerosos exploradores... y acaban jalonados por unas cuantas calaveras blanqueándose al sol.

Atrapados en azul

Sonic irrumpió en los noventa como mascota de Sega, y lo hizo con una actitud rompedora que lo convirtió en todo un símbolo de la década. ¿A quién le va a extrañar que, ya antes de que la tecnología estuviese preparada para ello, al erizo se le notaran las ganas de saltar a la tercera dimensión? 'Sonic 3D' no era un juego en tres dimensiones *de verdad*, sino uno de esos intentos por imitarlas mediante perspectiva isométrica, pero ya con ello entraba en una zona a la que su bigotudo rival, Mario, no alcanzaba... en teoría. En la práctica, la perspectiva forzada en sentido diagonal no casaba bien con el diseño del *pad* de control de Mega Drive, y el cambio de jugabilidad —en vez de coger anillos, buscar a enemigos, devolverles su forma de pájaro y llevarlos a que se teleportasen de vuelta al hogar— suponía un jarro de agua fría para los que deseaban volver a correr a velocidad de vértigo por Green Hill.

Pero el juego que de verdad saltó a las tres dimensiones *reales* fue el título con el que Sega quiso devolver el lustre a su mascota y, de paso, convertir a la Dreamcast en una superventas: 'Sonic Adventure', una ambiciosa apuesta con seis personajes jugables distintos, zonas de acción y de exploración diferenciadas, una intrincada historia contada por fragmentos a lo 'Rashomon' de Kurosawa, y minijuegos de cría de adorables criaturas. Lo tenía todo para robar los corazones a los *fans* del erizo... y lo cierto es que, al menos en aquel entonces, lo hizo.

¡Un momento! ¿No hablábamos aquí de fracasos? Vayamos por partes. El éxito de 'Sonic Adventure' resultó, a la postre, funesto, y no sólo por el triste destino de la consola en la que apareció: fue el pistoletazo de salida para toda una serie de juegos en tres dimensiones protagonizados por Sonic en los que los diseñadores trataron de reinventar una y otra vez la base jugable de *plataformeo a toda mecha* con añadidos no siempre (o, a decir de algunos *fans* descontentos, casi nunca) bien aplicados. El nuevo milenio vio a la estrella azul perder luz, convirtiéndose cada vez más en una triste sombra de lo que había sido, un chiste recurrente entre los que una vez le habían ensalzado como icono del juego *guay* y moderno.

Podría suponerse que eso no basta para considerar un fracaso a 'Sonic Adventure'... pero la reedición del mismo en 2010 para Xbox Live Arcade y PlayStation Network demostró que, por lo menos, los doce años pasados desde su aparición original le habían sentado peor que mal. Si las críticas contemporáneas a su aparición en Dreamcast elogiaban cómo «lleva, por primera vez, verdadera velocidad a un plataformas en 3D», las de su relanzamiento llegan a renegar del pasado amor por el juego, y subrayan problemas como una cámara con atroz tendencia a atascarse en los rincones más inverosímiles del escenario, secciones de velocidad en las que la clave del éxito es que el jugador intervenga lo menos posible, y controles que ofrecen una pobre maniobrabilidad. El salto a las 3D del antaño encarnizado rival e igual de Mario queda así para la posteridad no como la joya irregular que parecía en su momento, sino como el primer signo ▸

«YA NO VALE CREAR LOS ESCENARIOS COMO SI FUESEN RECORTES DE PAPEL, SINO QUE SE DEBÍA DAR PROFUNDIDAD A LOS OBJETOS Y A LOS OBSTÁCULOS A SUPERAR»

de un futuro declive que, por si fuera poco, ha encajado de pena el paso de los años.

El Príncipe destronado

Pero al menos Sonic disfrutó, así fuera de manera efímera, de las mieles del éxito y el prestigio en su cambio a las 3D. El movimiento comparable del Príncipe de Persia, padre fundador y ejemplo a emular para el género de los plataformas cinemáticos, se quedó a pocos centímetros de la grandeza... y acabó cayendo a un (metafórico) foso de pinchos para morir ensartado. Casi más trágico que lo del erizo azul, si no fuera por su posterior renacimiento de la mano de Ubisoft en 'Las arenas del tiempo' y sus secuelas.

Lo que Red Orb Entertainment, padres de este 'Prince of Persia 3D', brindaba a la mesa resultaba apetitoso, al menos *a priori*. Una aventura de exploración, plataformeo y trampas con perspectiva y jugabilidad reminiscentes de ''Tomb Raider' —lo cual servía, de paso, para reconocer la deuda de las diversas aventuras de Lara Croft con el género fundado por el primer 'Prince of Persia'— en la que el héroe tenía que salvar a su ya esposa de las zarpas (literales) del perverso Rugnor, sobrino del sultán y prometido a su amada desde antes de que se conocieran. En esencia, todo lo que hacía grande a los dos juegos previos, pero trasladado a la tercera dimensión.

¿Qué falló? A decir de Ron Dulin en su crítica del juego para Gamespot, sólo un par de factores: «dos defectos trágicos» que a la postre resultaron tan «desbordantes» que casi anularon lo que el juego hacía bien. El menor de ellos, la perspectiva de la cámara, casi siempre en un punto fijo detrás del príncipe (aunque controlable por el jugador), y con tendencia a hacer cosas extrañas cada vez que el protagonista se encontraba pegado a una pared; el mayor, un control lento (el Príncipe gira igual que los personajes de 'Resident Evil'; o sea, *estilo tanque*) y con frustrante tendencia a no captar bien la introducción de dos comandos a la vez (por ejemplo, saltar al tiempo que el Príncipe corría). Otras críticas, menos caritativas con el juego y sus fallos, suman a éstos un claro exceso de botones necesarios para controlar la acción.

Su versión para Dreamcast, bajo el título 'Prince of Persia: Arabian Nights', solucionó los peores aspectos del control, aunque tuviera sus propias peculiaridades



(por ejemplo, cogerse de un saliente al saltar requería pulsar un botón), pero se llevó sus propias críticas negativas por su aspecto gráfico arcaico y sus cinemáticas con interpretación al nivel de una producción de The Asylum.

Al gusano madrugador... se lo come el pájaro

La comedia extraña de 'Earthworm Jim' nunca tuvo una oportunidad de salir bien de su paso a las 3D. Cuando Shiny Entertainment, su desarrolladora original, fue comprada por Interplay, se puso a trabajar en otros proyectos, con lo que la distribuidora decidió poner a VIS Entertainment ('State of Emergency') a cargo de 'Earthworm Jim 3D'. Bajo la premisa de un viaje por la psique de Jim, noqueado por un accidente con una vaca, para librarla de los enemigos que la han invadido, el juego propone un viaje que resulta no contar con el peculiar sentido del humor de sus predecesores ni con su jugabilidad. La ausencia de su creador, Doug TenNapel, pudo tener algo que ver en ese déficit de comedia; de lo segundo puede culparse a la poca familiaridad con el entorno 3D y sus posibilidades.

En los distintos niveles, Jim debe reunir canicas (ya que perderlas, en inglés, es un modismo equiva-

lente a *faltar un tornillo a alguien*) para avanzar en los niveles y recoger ubres doradas, enfrentando por el camino a enemigos a base de pistola y látigo. La situación de la cámara, con Jim siempre en el centro, hace difícil (cuando no imposible) apuntar a los enemigos con precisión, y controlarla es una pelea constante con las tres teclas que permiten girarla y cambiar su *zoom* en la versión para PC. Incluso pasando por alto la falta de inspiración en el diseño de las fases, estos problemas de cámara convierten el juego en una tarea enojosa, y más cuando entran en juego factores como la incomprensible negativa del juego a guardar el número de canicas que reunimos, la cual nos obliga a volver sobre nuestros pasos a juntar las suficientes para seguir avanzando.

El juego apareció en PC y Nintendo 64, llegando a tener planeada una versión para PlayStation que acabó cancelada. Desde entonces, aparte de un pobre título para Game Boy y un par de tentativas de resurrección frustradas, nada se ha vuelto a saber del gusano.

¿QUÉ NO PODRÍA SALIR MAL?

Donde los títulos mencionados calcularon mal el salto y acabaron rompiéndose los huesos, hubo una saga en particular que ni siquiera tomó la carrerilla suficiente antes de saltar. Bubsy, la mascota con la que Accolade quiso jugar a tutearse con Sonic y Mario durante los noventa, protagonizó una aventura tridimensional en la que volvía a enfrentar a sus tradicionales adversarios, los Woolies, con catastrófico resultado. Y no, no era porque los Woolies acabaran venciéndole (aunque lo hacían), sino porque el juego conseguía fallar en la ejecución de todos los aspectos posibles.

A través de unos escenarios horrendos y sin texturas, nuestro pobremente animado lince rojo debe recoger átomos y cohetes mientras evita a los también pobremente animados Woolies; todo ello aderezado con reiteradas frases *ingeniosas* de Bubsy. Pero el espanto de esos detalles no se compara al del control: al ser previo al lanzamiento del primer Dual Shock, controlamos a Bubsy con el pad direccional, y encima tenemos que pelearnos con una inercia que no se corresponde del todo con la esperable. Lo poco salvable del juego radica en que la cámara tiende a apuntar hacia abajo, permitiendo así juzgar mejor los saltos que en otros de los títulos mencionados, y que nuestro protagonista se agarra a los salientes de manera automática cuando no llega con su salto; pero, con la terrible ejecución en todo lo demás, ¿qué importancia pueden tener estos dos aciertos?

Casi ninguna, a decir verdad, y de ahí que 'Bubsy 3D' convirtiera a una mascota plataformera no muy prestigiosa en un chiste malo perpetuo, hasta el punto de que un juego gratuito de navegador, 'Bubsy 3D: Bubsy Visits the James Turrell Retrospective', se permitió en 2013 hacer mofa en clave surrealista de la (por aquel entonces) aventura final del lince rojo.

Un cambio de paradigma nunca es sencillo, y menos cuando implica añadir un parámetro más a los que uno está acostumbrado a tener en cuenta. Las prisas, el desconocimiento del nuevo territorio o la simple mala suerte pueden acabar extraviándonos del camino a nuestro objetivo y conduciéndonos de cabeza al abismo. Para los juegos que hemos desgranado, la caída fue particularmente dura y cruel, y sólo una de las sagas implicadas ha conseguido recobrarse de tamaño golpe hasta la fecha; tal vez un recordatorio de que, como declaraba con ominosa voz la malévola Mandy de 'Las macabras aventuras de Billy & Mandy', «la evolución no toma prisioneros».





CULO O CODO

Endless runner por un cementerio arcade

por Fran Sevilla

«Nunca deis una máquina de escribir a un mono, o a un hombre que tenga una botella de whisky»
—Viejo proverbio árabe

Existen sólo tres juegos cuya relevancia histórica cambiase radicalmente el panorama de los salones arcade en Japón. Uno de ellos fue 'Space Invaders', el punto de partida y revolución, *all your coin are belong to us*. Otro fue 'Street Fighter II', que en algún punto de los noventa en el que Pamela Anderson sacudía sus pechos siliconados en un *endless runner* por la playa instaurando con ello cutres cánones de belleza femenina que hacían que quisiésemos arrancarnos los ojos, logró que la maquinita de los niños que soñaban con imitar a Goku lanzando bolas de fuego pero pronunciadas en japonés pudiese verse en cada bar o salón arcade de la esquina mientras partían el jeto a luchadores de sumo gordos, *a winner is you*. Superpoblando luego el mercado con una infinidad de clones donde tristemente ya no aparecían naves surcando el espacio interestelar, repartiendo metralla a sardinas gigantes que disparan rayos *láseres* por sus ojos, en la imagen más lúcida soñada por una mente humana.



Pero entre esos dos juegos hubo un tercer hito lleno de saltos y setas alucinógenas, que pretendía robar su cartera a la industria arcade y salir corriendo con ella, *thank you, Mario! But our coins are in another system!* Pues el terremoto 'Super Mario Bros.' que sacudió Japón en 1985 pretendía que la gente se quedase jugando en sus casas, donde el whisky salía más barato.

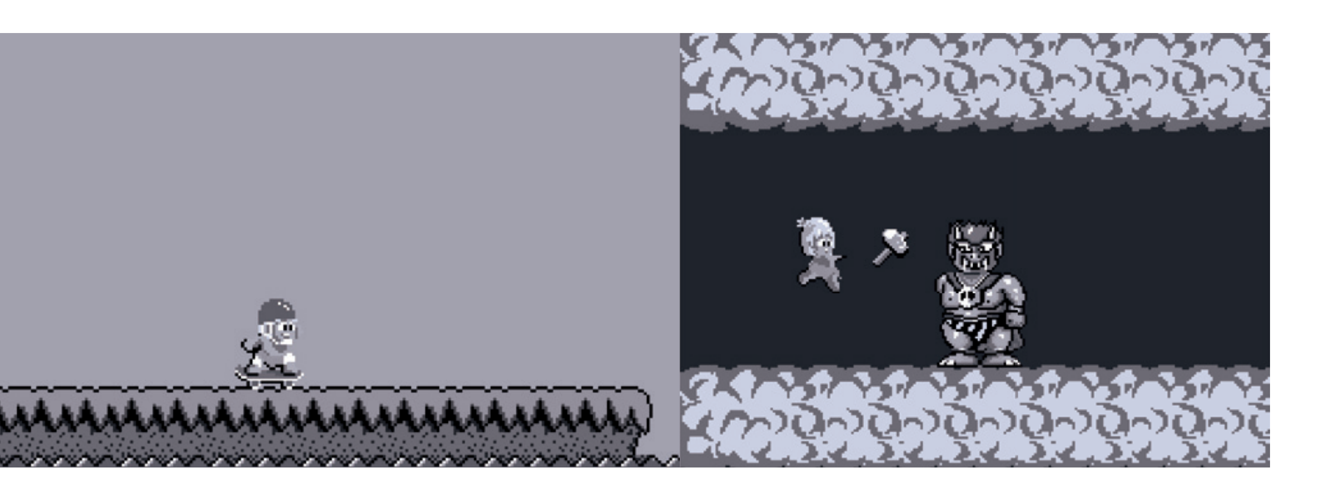
Y entonces sí que empezó un *endless runner* en la industria japonesa. Donde hasta la Yakuza, que tradicionalmente había preferido el noble deporte del boxeo a esa mamarrachada del atletismo, empezó a correr y perder el culo, viendo que el puto juego de moda que todos esos niños de hoy en día anhelaban se podía jugar en el espacio libre de puños americanos de un sofá, sin ir a darles a ellos las perras, o sea, *the coins*.

En una línea temporal de este relato, Kenji Eno tenía quince años. Y él no jugaba a 'Super Mario Bros.' ni frecuentaba salones arcade, pues estaba en pleno descubrimiento del sexo adolescente, sumando ideas creativas para sus futuras creaciones tales como regalar condones con sus juegos.

Y tras añadir algo tan relevante para este artículo como lo de Kenji Eno (te amamos), del mismo modo que otras revistas nos hablan de tramas existencialistas y posos filosóficos en *blockbusters* cutres triple A, toda la industria del videojuego en Japón miró a aquella revolución de 'Super Mario Bros.' y su idea de viaje perdurable en contraposición a simples experiencias efímeras para puntuar. Pues a partir de ahora, todo debería tener *scroll*, con los videojuegos construyendo sus propios universos en los que perderse en un viaje del punto A hacia el punto B con unos créditos a modo de inserto final. Había que ofrecer al jugador el mismo tipo de estímulos que 'Super Mario Bros.'. Añadiéndoles músculo gráfico para lograr así que los japoneses se levantasen de su sofá y volviesen en masa a los salones.

Porque en realidad, los juegos que irían apareciendo ahora en salones arcade serían cada vez menos arcade y menos sobre la satisfacción de puntuar en *loops* infinitos, y más sobre cómo imitar las innovaciones que irían apareciendo en el formato doméstico siguiendo la estela de Nintendo, pero pobremente balanceadas para demandar más monedas, *Insert Cocaine to Continue*, y que todavía hacen que el terrorista que una vez fui de joven saque una pistola cada vez que alguien defiende la superioridad de 'Metal Slug' frente a 'Alien Soldier'. Incluso me planteé proponer para esta publicación uno de esos *tests* como los de culo o codo, con imágenes de juegos, es arcade o no es arcade. 'Pac-Man Championship Edition DX+' es arcade, 'Cadillacs and Dinosaurs' no es arcade.

Si 'Super Mario Bros.' pilló a toda la industria japonesa con las bragas tiradas en un pasillo, hubo una compañía llamada Escape, poco después rebautizada como Westone, donde fueron más listos y rápidos que nadie. Manufacturando en apenas siete meses un juego que no sólo imitaba cada rasgo identitario de ▸



'Super Mario Bros.', sino que además lograba encapsular esa experiencia de forma que funcionase en un formato arcade. 'Wonder Boy' era además un juego donde aunque fuese de correr, el protagonista seguía llevando unos calzones de boxeador, y eso gustó mucho a la Yakuza, vaya. Tanto que Sega no dudaría en pagar una cuantiosa suma de dinero por su distribución internacional tras ver el primer prototipo y su potencial para replicar la fiebre Mario, y pongamos aquí una coma, hagamos un inciso, pues, ¿por qué no?, para que se olviden de leer por parte de la persona perezosa que escribe estas líneas, cualquier tipo de intento aburrido por explicarle al lector las múltiples encarnaciones, desviaciones y *subsagas* que tuvo ese primer 'Wonder Boy', porque uno está ya hasta la pepitilla de encontrar artículos hablando sobre el juego donde nadie se molesta en reflexionar sobre sus mecánicas e innovaciones en el medio, y en vez de eso, redactores autoproclamándose periodistas por subir textos a *blogs* en internet, ¡ni siquiera críticos!, copian-pegan y fusilan toda la información contenida en una entrada de la Wikipedia, a la que yo sólo recurro para leer historias sobre cárteles de droga mexicanos y tener una tarde de risas y mezcal.

'Wonder Boy' supo replicar de forma sublime los dos grandes rasgos distintivos de 'Super Mario Bros.'. Por un lado, un uso perfecto del *scroll* desplegando un mundo de colores vivos y exultantes de vida en tramos conexos horizontales, otorgando al jugador una sensación de júbilo pero, ante todo, de una aventura o vida paralela, un sentido de viaje y no de mera experiencia efímera. Pues aunque 'Wonder Boy' contaba con un sistema de puntuación que era una pequeña obra maestra en su integración de una mecánica de riesgo-recompensa, premiando las partidas frenéticas, acelerar en los tramos más exigentes y jugárnosla en saltos milimétricos para conseguir sus frutas coleccionables, pero también dándonos el caprichito ocasional de alguna hamburguesa o *gelato di paradiso, God shave the Queen!*, aunque esta vez sin el pirómano de Shigeru Miyamoto intentando sabotear el marcador de puntuación con putos caparazones bomba, uno no jugaba 'Wonder Boy' por la experiencia onanista de puntuar y, de hecho, su ritmo de acelerar para luego frenar evocaba el sexo tántrico, recordándonos que al final del viaje su novia tuitera, secuestrada por un orco de internet sin vida social y tarado del 'Kingdom Come: Deliverance', le esperaba para otro fin de semana de locuras corriendo por los pasillos del Louvre.

Pero fue el segundo aspecto fundacional de 'Super Mario Bros.' el que Ryuichi Nishizawa supo leer con clarividencia y no era tan obvio, y era la idea *fake* o ilusoria de salto en el juego de Miyamoto, que había logrado engañar al mundo entero ocultando el elemento fundacional y esencia de su juego, el uso de unas físicas y la importancia de la aceleración para alcanzar la cumbre de cada plataforma. Pues uno debe arquear siempre una ceja ante los poetas *youtuber* que todavía hoy, habiendo pasado treinta años, siguen obcecados en sus análisis con los saltitos de marras, cuando era sólo una capa extra en el diseño que mostrase al jugador de una forma obvia y tangible la acción-reacción

de tomar más o menos impulso. Pues no se trataba de saltar, sino que se trataba de los intervalos de tiempo en que manteníamos pulsado cada botón para alterar las físicas, y con ello el recorrido de ese salto. Y la altitud de cada plataforma o la distancia horizontal entre ellas habían sido meticulosamente medidas para exigir un dominio mayor o menor de esas leyes físicas.

Para cualquier niño en los ochenta, sus primeras horas con 'Super Mario Bros.' fueron una experiencia infernal debido a la complejidad de esas físicas, en una sucesión de muertes ridículas entre plataformas, y es algo que tendemos a olvidar pues, al final, todos asimilamos ese *timing* perfecto en los controles como un segundo lenguaje natural. Y algunas de las creaciones más lúcidas en el género de los plataformas japoneses recurrieron a ese uso de las físicas, la inercia de los personajes al frenar, o cómo eran éstas alteradas al caminar sobre una superficie de hielo, cómo se ralentizaba el control de nuestro personaje bajo una superficie acuática. Y hasta el surgimiento de una escena de desarrollo independiente en Estados Unidos y 'Super Meat Boy' con su mirada demente y enfermiza a los clásicos, los juegos de plataformas japoneses aplastaron a los occidentales por ese uso de las físicas que sólo ellos habían logrado dominar.

«HASTA EL SURGIMIENTO DE UNA ESCENA INDEPENDIENTE AMERICANA, LOS JUEGOS DE PLATAFORMAS JAPONESES APLASTARON A LOS OCCIDENTALES POR ESE USO DE LAS FÍSICAS QUE SÓLO ELLOS HABÍAN LOGRADO DOMINAR»

Pero no Ryuichi Nishizawa, porque él ostentó el récord de convertirse en el primer *seguero* resentido de la historia. Odiaba a muerte esas físicas complejas en 'Super Mario Bros.', estimando que hacían el juego inaccesible, alejándolo de una naturaleza hedonista arcade y directa de *inputs* precisos respondiendo en la milésima de segundo exacta, como el estímulo de agujas tatuándonos en la piel una *hidra naranja*. Siendo el primero en tratar de asesinar la figura de Shigeru Miyamoto. Y en ese intento por mantener esa esencia distintiva de 'Super Mario Bros.' creando una sensación progresiva de dominio del salto, pero restándole la capa de aprendizaje de unas físicas, dio con una solución innovadora, que sin proponérselo, serviría de protohistoria y primera piedra angular en el género del *endless runner*, mirando al futuro y anticipándose dos décadas a su gestación. Pues en una rápida tirada del Tarot nos salen el loco representando a Miyamoto, y Nishizawa encarnando la figura del carro. 'Half-Life 3' confirmado.

El salto en 'Wonder Boy' no se alteraba con ningún botón, siendo una acción sencilla con una respuesta directa y unos parámetros siempre fijos. Nishizawa decidió jugar en cambio con la idea de un dominio del *scroll* y la velocidad de su desplazamiento. Donde los dos botones de dirección podían servir para hacer avanzar o interrumpir el desplazamiento, pero nunca para hacerlo retroceder, creando con ello una sensación de urgencia acrecentada por la animación del protagonista corriendo de forma imparable. Y subirnos a una de esas tablas de *skate* con las que los niños de hoy en día corretean por las ciudades llenándolas de *graffitis*, no alteraba las físicas del personaje pero sí aumentaba la velocidad del desplazamiento de ese *scroll*. Todo en 'Wonder Boy' era otro trampantojo como el de Miyamoto convenciendo al jugador de su dominio del universo recreado a través del salto, cuando en realidad lo era sobre el control en la velocidad del desplazamiento, y de cómo esa lucha infatigable contra el scroll creaba instantes precisos y milimétricos para las acciones secundarias de disparar y saltar. Sirviendo además para encontrar una solución llena de ingenio al problema de cómo extrapolar un mundo complejo horizontal a un formato arcade. La idea ilusoria de un viaje, explorando un mundo vasto y rico en detalles, ►

pero añadiendo una restricción de tiempo y sentido de urgencia que lejos de desvirtuar el concepto, otorgaban una dosis de placer extra al jugador.

Aunque por desgracia, la genialidad e inventiva en el diseño de 'Wonder Boy' y su comprensión de los preceptos de puntuación que hacen que un arcade sea arcade y no un codo en vez de un culo, dotando a cada segundo de intensidad y conectando nuestros *inputs* en el juego a modo de descargas eléctricas con nuestro cerebro, puro hedonismo *shmup* disfrazado de plataformas, a la postre fue algo excepcional.

Y 'Wonder Boy' siguió su carrera infinita a través de un yermo arcade, un cementerio de 'Ghosts 'n Goblins' abandonado, donde los arcades dejaron de ser arcades. Donde los marcadores de puntuación ya sólo eran un número anecdótico impreso en la pantalla, vestigio de un pasado refulgente iluminado con luces de neón, más lleno de drogas y por tanto más bello. Pasando a ser viajes donde ya sólo contaba el llegar a la meta, y no el ataque epiléptico hasta alcanzarla.

Y antes de que el 11S cambiase el mundo, Dreamcast muriese, los gusanos de Microsoft devorasen su cadáver, hubo un resurgir del arcade, volvieron los marcadores de puntuación ahora amplificados con cadenas de *combos*, y se volvieron a ver experiencias de cinco minutos en aquellos *racers* donde lo importante era arañar una décima de segundo más al crono. Pero ya todo eso daba igual, porque el abaratamiento progresivo del coste del *hardware* había hecho que las consolas domésticas se equiparasen a las placas que podíamos encontrar en esos salones llenos de humo, ruido y hombres trajeados con dragones tatuados en sus espaldas. Y aunque los salones muriesen, el arcade sobreviviría, y una nueva generación de desarrolladores independientes en Occidente le inyectarían nueva vida usando Flash como herramienta creativa, mientras al otro lado del charco, Kenta Cho regalaba la mejor droga en las puertas de los colegios, la mierda que más colocaba, con el mundo de alucinaciones psicodélicas de Jeff Minter y los patrones cortina de balas de Treasure colindando en 'rRootage'.

Y 'Wonder Boy' llegó corriendo exhausto, alcanzó finalmente la meta pasando su testigo a Adam Saltsman, que ahora sí, daría forma definitiva al concepto de *endless runner* que la creación de Ryuichi Nishizawa sólo esbozaba.



Pero para la creación de 'Canabalt' (2009), Adam Saltsman no miraría a 'Wonder Boy', sino que a su vez, y como hizo 'Wonder Boy' veintitrés años antes, miraría a uno de sus contemporáneos. Y Saltsman condensaría 'Mirror's Edge' en su idea más esencial, del vértigo en el estómago al saltar entre edificios, del mismo modo en que Nicklas "Nifflas" Nygren había sintetizado antes todo 'Shadow of the Colossus' con los meros esbozos de un paisaje bucólico y la búsqueda guiándonos por un haz de luz en 'Knytt', mientras la



lengua de la rana de 'Frog Fractions' se cuela entre estas líneas sugiriendo mundos llenos de entropía entre todos aquellos bits que hoy mitificamos.

En 'Canabalt' quedarían acotados todos los rasgos identitarios del *endless runner* en el siglo XXI. *Loops* de jugabilidad infinitos donde nuestros reflejos pudiesen llevarnos a sobrevivir un segundo más, sumando más puntos a nuestro marcador. Niveles construidos a través de tramos procedurales, cada uno de ellos meticulosamente seleccionado en cada *bioma* para que puedan ser intercambiables y ordenarse en cualquier disposición sin que ello rompa el balance de dificultad del juego, haciendo a su vez que ese carácter impredecible sirva para intensificar la sensación de dependencia de nuestros reflejos, en una descarga continuada de adrenalina al cerebro y puro júbilo arcade. Con la imposibilidad de frenar o hacer retroceder el *scroll* como elemento sumado de estrés al jugador. Y una simplificación máxima en los controles, a veces incluyendo un mero botón de salto, que hizo que a su vez que el género alcanzase su mayor auge comercial en dispositivos móviles.

Pero en la industria del videojuego a veces no basta con tener el concepto adecuado, ni siquiera con lanzarlo en el contexto histórico idóneo. Importa también la ejecución de ese concepto para lograr transmitir lo novedoso de esa idea, captando con ello la imaginación del jugador. Y es lo que a la postre separa a los juegos que simplemente innovaron en algún aspecto de aquéllos que además lograron influir a sus contemporáneos.

Y 'Canabalt' todavía aparece hoy a modo de instantáneas fugaces en nuestra mente, de edificios derruidos en tonalidades grises y estampas apocalípticas con un ejército de *roboces* gigantes destruyendo el mañana, imágenes de un mundo deprimente sumido en el caos y sin posibilidad de escapatoria, haciendo fútil nuestro intento de correr incansablemente en un salto constante al vacío, con una historia que sólo es sugerida a modo de iconos gráficos, evocando la segunda entrega de 'King's Field'.

'Canabalt' construía uno de los universos más perdurables e inolvidables en la historia del medio, que aún resuena con fuerza en nuestra imaginación. Pero sobre todo, 'Canabalt' era arcade. Del mismo modo que 'Bayonetta' es culo.


EL VIDEOJUEGO BRITÁNICO SE LEE
EN PERSPECTIVA ISOMÉTRICA
EL TERCER EJE
POR MARCOS GABARRI


«El mejor profeta del mundo es el pasado»
—Lord Byron

¿Mande?

Infancia y dibujo. En aquellos días, el universo se regía a golpe de grafito, todo era pura felicidad entre contornos y figuras planas. El colegio lo arrasó todo. Los planes de estudio introdujeron en nuestras mentes formas más específicas de afrontar la realidad. La educación plástica, primero, y el dibujo técnico después, exigían una representación de figuras geométricas en tres dimensiones. El concepto de altura se presentaba implacable ante nosotros, dispuesto a hacer saltar por los aires la cosmogonía que con tanto mimo habíamos implantado en nuestro cuaderno. El sistema nos forzaba a salir de nuestra zona de *confort*, a renunciar, de alguna manera, a esos mundos de fantasía anárquica. A partir de entonces todo cambiaría y, al igual que el universo se rige por las leyes de la física, nuestro bloc de dibujo pasaría a ser dominado por las tres últimas letras del abecedario. Los ejes X, Y y Z, la Santísima Trinidad de la representación dimensional, entraban a escena. Las matemáticas habían violado al arte. ¿O era al revés?

En cualquier caso, el sistema siempre tuvo claro lo que quería: que aprendiéramos las artimañas necesarias para engañar al ojo humano. Y, así, la perspectiva isométrica apareció en nuestras vidas. Se presentaba como uno de los primeros mandamientos, la nueva guía didáctica que promulgaba una fidelidad cuasirreligiosa al referente más inmediato. Era cierto, nuestro cerebro podía abstraer la información tridimensional de esa representación plana. Pero nadie nos dijo que el objeto no era perfecto, que estaba distorsionado. ¿Dónde quedaba la prometida fidelidad? La mentira siempre fue el daño colateral de la religión.

Por mucho que nos aclarasen que el vocablo proviene del griego ισος (igual) y μέτρον (medida), la palabra "isométrica" seguía destilando ambigüedad. Poco importaba que nuestros dibujos tuviesen la misma medida que su referente original si no eran capaces de cumplir con las exigencias de la visión humana. Lo que nos habían enseñado era cómo construir estructuras imposibles.

Los videojuegos hicieron aparición en esta historia de rotuladores y libros de texto casi por generación espontánea. A principios de los ochenta, las limitaciones técnicas de la incipiente industria del ocio electrónico eran un impedimento. La imaginación se daba cabezazos con un *hardware* obsoleto hasta que, un día, alguien encontró entre los apuntes de un estudiante de secundaria la solución a sus problemas. Los desarrolladores del momento llegaron a la conclusión de que si la visión del jugador procedía desde arriba, y estaba ligeramente angulada, podrían simular una visión en tres dimensiones. Si funcionaba en papel, ¿por qué no en una pantalla? No importaba que esa nueva representación digital fuese imprecisa, lo realmente importante era la búsqueda de nuevas experiencias, vencer a la máquina. No había nada que perder. Así, junto a las dos dimensiones ya dominadas, los videojuegos añadieron un tercer eje para dar lugar a la perspectiva isométrica. Se había superado una barrera.

El germen, por increíble que parezca, nació de manera simultánea en ambos extremos del



Tim Stamper, Carol Stamper y Chris Stamper.



Margaret Thatcher en Irlanda del Norte. Fuente: The National Archives (Open Government Licence v3.0).

Dios es chino

La perspectiva isométrica es un tipo de perspectiva axonométrica. Ésta nos dice que si los tres ejes coordenados conforman ciento veinte grados entre sí, conseguiríamos una representación a escala 1:1 de un objeto tridimensional en un plano de sólo dos dimensiones. Brujería china del siglo XV. No obstante, los videojuegos nunca han sido muy dogmáticos: la variación de los ejes irá cambiando dependiendo de las necesidades de la obra.

planeta. En 1982, Sega presentaba a 'Zaxxon' en los salones arcade japoneses, desencajando las mandíbulas del personal. Por su parte, 'Q*bert' de Gottlieb hacía lo mismo en Estados Unidos. Los disparos del primero y los puzles del segundo conformaron un género que, paradójicamente, encontraría su máximo desarrollo en Europa: el *platformer* o aventura isométrica. El efecto fue sorprendente, tanto crítica como jugadores se quedaron sin respiración durante quince años. Las líneas diagonales habían conquistado el mundo. Pero recordemos: no es oro todo lo que reluce. Si la nueva visión era imperfecta sobre el papel, también lo sería sobre la pantalla. Remedio chino e infalible.

Inicios: Spectrum y Filmation. Anarchy in the U.K.

Hasta ese momento, Europa había estado muy por detrás en materia de videojuegos. Aunque la filosofía arcade había calado hondo entre los jóvenes, apenas existía una industria productora en el viejo continente. Por suerte, Sinclair apareció en el momento justo. En silencio, le recordó a Reino Unido que no tenía por qué avergonzarse ante americanos y japoneses, que los británicos tenían músculo y creatividad suficiente como para poder seguir pavoneándose con ese aire imperial del que siempre han estado tan orgullosos.

Él era sólo un *nerd* de Surrey, un cerebrito que supo sacarse las castañas del fuego hasta crear su propio emporio. Nadie le dijo que, el día que decidió revisionar sus microordenadores ZX80 y ZX81 para crear el famoso Spectrum, produciría una sonora explosión. La nueva máquina se convirtió en un fenómeno en los hogares más acomodados de Europa Occidental. Sin saberlo, Sinclair había creado un ejército que contribuiría a edulcorar la difícil situación del país a principios de los ochenta. Mientras Margaret Thatcher mandaba la flota británica a las Islas Malvinas, ZX Spectrum apaciguaba a los hijos de la Gran Bretaña después de sus clases de dibujo técnico.

¿Casualidad? El ordenador de Sinclair salió al mercado el mismo año en el que la perspectiva isométrica hizo su aparición en los arcade. En el corazón de Inglaterra, en el condado de Leicestershire, los hermanos Tim y Chris Stamper estaban hartos, querían dar un vuelco a su carrera profesional. Hasta entonces se habían dedicado con su amigo John Lathbury y Carol Ward, la mujer de Tim, a hacer ports de títulos arcade. Chris y John se encargaban de picar código; Tim y Carol del apartado gráfico. Pero en 1982, la ▸

gota colmó el vaso. Dicen que las cosas ocurren por una razón, y quizá estén en lo cierto.

Fue Chris quien inculcó la idea al resto de su equipo. La programación siempre le había fascinado. Incluso, a pesar de sus continuos viajes de negocios a Japón, consiguió sacar tiempo para hacerse con el ZX80 de Sinclair, dominando sus entresijos en sólo dos años. Cuando ZX Spectrum apareció delante de sus narices, no se lo pensó dos veces: Ultimate Play the Game se dedicaría a desarrollar sus propios videojuegos.

Reino Unido, país de contrastes: en las calles, la rigidez de las políticas de la Dama de Hierro; de puertas para adentro, la anarquía de la pantalla del ordenador había okupado salones adinerados. Si había píxeles de por medio, los *punks* descerebrados podían hacer lo que quisieran. Al fin y al cabo, era cosa de niños. El primero de los títulos llegó en 1983. Lo llamaron 'Jetpac', un gran éxito. Sin ayuda externa, y desde el ático de casa de sus padres, los británicos consiguieron combinar su experiencia arcade con las mecánicas de un *shooter-platformer*. Fue una auténtica maravilla. Sólo 16K.

No obstante, la verdadera revolución de las pantallas llegaría un año más tarde, con 'Knight Lore'. El trabajo de los hermanos Stamper fue el primero en presentarnos un falso 3D en sistemas domésticos. No contentos con ello, la obra exigía exploración mediante unos mapeados esculpidos con mimo en una atmósfera embriagadora. Los Stamper lo tenían todo planeado. 'Knight Lore' fue desarrollado mediante un motor gráfico creado para la ocasión. Lo bautizaron Filmation. A base de escuadra y cartabón, los británicos elaboraron un sistema eficaz para la creación de entornos tridimensionales en 2D. Los personajes podían moverse en cuatro direcciones diagonalmente. No todo el mundo pudo acostumbrarse. Junto a ello, el personaje podía saltar, empujar objetos y almacenar ítems en un inventario. Los ingredientes básicos que conformarían cualquier aventura isométrica estaban sobre la mesa.

«'KNIGHT LORE' PUSO SOBRE LA MESA LOS INGREDIENTES DE CUALQUIER AVENTURA ISOMÉTRICA: EL PERSONAJE PODÍA SALTAR, EMPUJAR OBJETOS Y ALMACENAR ÍTEMS EN UN INVENTARIO»

Una de las razones de la excesiva dificultad de 'Knight Lore' radica en su propia naturaleza. Su idiosincrasia isométrica daba lugar a situaciones en las que la profundidad y la altura eran confusas, convirtiendo al salto en una práctica arriesgada. Había que convivir con ello: el personaje no variaba de tamaño pese a alejarse del espectador. Los *platformers* isométricos que vinieron después no tenían la culpa de presentar los mismos problemas que la obra de Ultimate. Eran razones de genética. Su ADN implícito obligaba al jugador a ejercer una sincronización milimétrica entre la mano y el ojo. Las líneas diagonales podían ser una cara bonita, pero había que pagarla. La perfección es una quimera en entornos virtuales.

'Knight Lore' había irrumpido en el mercado para gritar a los cuatro vientos que Reino Unido tenía mucho que decir al mundo en forma de videojuegos, que quería formar parte del entramado creativo de esta industria millonaria. Ultimate, por su parte, siguió a lo suyo. Su siguiente trabajo, 'Alien 8', apostó por mantenerse fiel a la estela de 'Knight Lore'. Esta vez, harían un uso más comedido de Filmation, mejorando el monocromo de los gráficos. Ya en 1986, el estudio cerró una era con 'Pentagram', queriendo dar una vuelta de tuerca a su fórmula. La nueva propuesta, basada en disparos y enemigos flotantes, llevaba al límite las reglas impuestas por la isometría, haciendo que las



Ant Attack

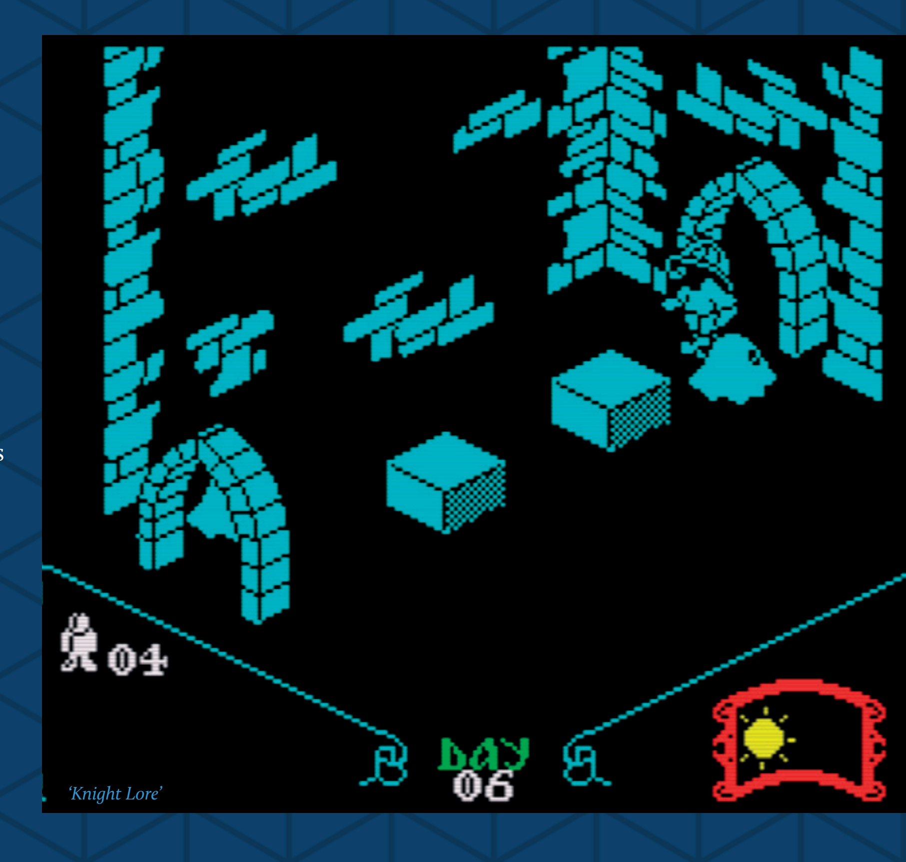
Si Sandy White no encontrase su nombre en este texto, nos crucificaría. 'Ant Attack' y su arcaico *survival horror* fue el primer juego de uso doméstico en recurrir a la perspectiva isométrica. Sin embargo, su repercusión en obras futuras es escasa si la comparamos con 'Knight Lore' de los hermanos Stamper. Unos tienen la fama y otros cardan la lana.

perspectivas jugasen malas pasadas al usuario. Ultimate dejó al público un sabor agridulce en su última experiencia con Filmation. Para aquel entonces, los hermanos Stamper ya habían vendido Ultimate a U.S. Gold. Con la maleta llena de libras esterlinas, planearon su siguiente movimiento: viajar a Kioto y ofrecer su visión creativa a Nintendo. Esto crearía el microclima perfecto para que el virus que venían incubando desde hace tiempo eclosionara de una vez por todas. Pero esa, amigos, es otra historia.

Esplendor: Jon Ritman. Another Brick in the Wall.

Con Ultimate fuera de juego, el futuro de las aventuras isométricas se encontraba a la deriva. El afortunado caballero que las salvó fue Ocean Software, estudio británico dedicado, entre otras muchas cosas, a la distribución de los títulos de Ultimate. En aquella época, un pizpireto Jon Ritman trabajaba allí. Acababa de obtener un contrato gracias al desarrollo de 'Match Day', un juego de fútbol con el que consiguió impresionar a su jefe, David Ward, en una feria de informática. Como Chris Stamper, Ritman se había hecho con uno de los ordenadores de Sinclair años atrás. Con él aprendió a programar y acabó interesándose por Spectrum. Tipos que construyeron su camino baldosa a baldosa.

Un día pasó lo inevitable: 'Knight Lore' llegó a las manos de Ritman. Desde el primer momento quedó fascinado ante la originalidad de las obras del estudio de los Stamper. No llegaba a comprender el funcionamiento de Filmation, cómo los hermanos de Leicestershire habían conseguido ese acabado tan limpio mediante el uso de líneas diagonales. Los gráficos, además, eran brillantes, casi sacados de una obra de Disney. No lo podía soportar, era todo lo que siempre había querido para sus juegos. Así pues, se puso ▸



'Knight Lore'

manos a la obra y no paró hasta que dio con la clave del éxito de Ultimate.

Fue instintivo. Al ver los gráficos de 'Knight Lore', Ritman pensó en su amigo Bernie Drummond. Ya había trabajado con él en 'Match Day', sabía que su talento iba a estar a la altura de su nueva idea. Iban a exprimir los ocho bits de Spectrum. Antes incluso de obtener la licencia de DC Comics, Ritman y Drummond ya se habían puesto a desarrollar un título de Batman. Tenían que llegar al máximo público posible. Cuando el prototipo llegó al despacho de Ward, el dúo creativo tardó un abrir y cerrar de ojos en recibir el visto bueno. La crítica nombró a 'Batman' como uno de los mejores juegos de 1985. Las arcas de Ocean Software podían estar tranquilas.

Imaginemos que disponemos de la verdad absoluta. Digamos que un juego de plataformas consiste en la superación de una serie de obstáculos mediante unas mecánicas dadas, generalmente el salto. Si ese fuera el caso, el título de Ritman cumpliría las expectativas con creces. Ritman se afanó en apuñalar a los Stamper añadiendo nuevas mecánicas: Batman podía planear, moverse mientras caía, e incluso existían rudimentarios puntos de control en los que poder guardar la partida. Además, cada una de las habitaciones de la obra poseía un reto, y sus gráficos no tenían nada que envidiar a su coetáneo 'Alien 8'. Nadie pensó que un 'Batman' isométrico podría tumbar a Ultimate.

Pero Ritman aún tenía mucho que decir. El culmen de la aventura isométrica llegaría con su siguiente obra, 'Head over Heels'. En 1987 nacía un mito, considerado por muchos uno de los mejores videojuegos de todos los tiempos. Y no es de extrañar: el planteamiento de sus mecánicas cambió por completo la manera de afrontar el género. 'Head over Heels' ofrecía una libertad de exploración sin precedentes y, con sólo pulsar un botón, alternábamos el control entre los dos personajes. Las cosas se complica-

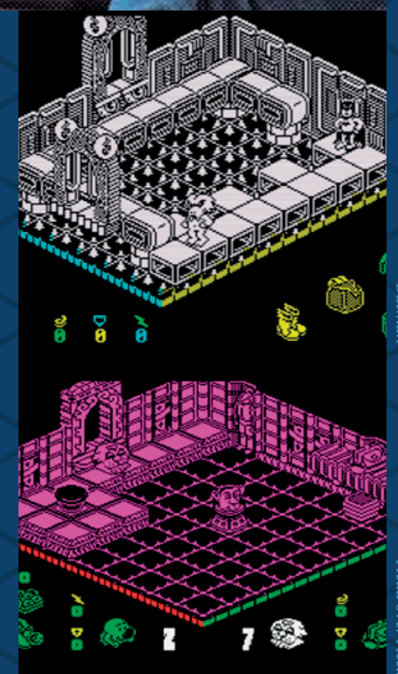
Filmation II

Ultimate revisó Filmation en 1985 con dos títulos: 'Nightshade' y 'Gunfright'. El nuevo motor añadía un efecto asombroso: el *scroll* en perspectiva isométrica, a imagen y semejanza del 'Ant Attack' de Sandy White. Pero ya se sabe: no se puede tener todo. La excelencia gráfica costó caro a los hermanos Stamper, que tuvieron que sacrificar la complejidad de sus mecánicas. Sin la posibilidad de saltar, orientaron la jugabilidad de estos títulos hacia una acción más trepidante, menos reflexiva.



Jon Ritman y Bernie Drummond.

«RITMAN SE AFANÓ EN APUÑALAR A LOS STAMPER AÑADIENDO NUEVAS MECÁNICAS EN 'BATMAN' Y 'HEAD OVER HEELS'»



'Batman'

'Head over Heels'



'Equinox'

ban. Por un lado, Head podía dar grandes saltos de altura y planear, tomando prestados algunos controles de 'Batman'; por el otro, Heels tenía la habilidad de recoger objetos y desplazarse a una velocidad mucho mayor que la de su compañero. A partir de ahí, todo dependía de nosotros. Nuestra misión era combinar las habilidades de ambos personajes para salir airosos de las más de trescientas habitaciones que Ritman diseñó despiadadamente.

Pese a que 'Head over Heels' fue un éxito rotundo por su meticuloso diseño, Ritman jamás continuó desarrollando el concepto. Él es uno de esos desarrolladores malditos. El título llegó demasiado tarde, en la última etapa de Spectrum, cuando la nueva generación de consolas estaba arrasando todo a su paso. Ritman lo sabía: sus días en Ocean estaban contados. Cuando vio que Rare buscaba a nuevos trabajadores para unirse a sus filas, no dudó en echarse a sus brazos. Allí, se encargó de elaborar un buen puñado de títulos arcade que, por desgracia, nunca salieron a la luz. Un futuro mejor, decían. Aquella época fue dura y Ritman corrió la misma suerte que las aventuras isométricas de Spectrum: de desarrollar una obra de culto, a trabajar en las sombras; de la popularidad, al olvido.

Ocaso: De Equinox a Monster Max. Take Me Out

Con la llegada de los noventa, los conceptos de aventura, plataformas y perspectiva isométrica se comportaban como agua y aceite. El truco de las diagonales quedaba relegado a géneros como la estrategia o el RPG por turnos, mientras los desarrolladores querían llevar a la aventura y los plataformas por otros derroteros. Dicen que la culpa fue de los dieciséis bits. Lo cierto es que la mirada de Rare hacia tierras niponas y el secuestro de Ritman volvieron a dejar por los suelos a la aventura isométrica. Y por si fuera poco, la caída de Thatcher coincidió, casualmente, con el inicio del fin del emporio Sinclair. No existía un peor escenario posible: Europa había vuelto a quedarse huérfana en términos de *hardware*.

Puede que, desde fuera, el estudio de los hermanos Stamper simulara ser un animal hambriento, un depredador. Daba la sensación de que movían los hilos de la industria desde su aparente posición privilegiada. Se decía que contaban con un ejército de pequeños estudios subcontratados dedicados a hacer *ports* para NES, mientras ellos mismos se encar- ▸

La alternativa a Spectrum

Siguiendo los pasos de Spectrum, Amstrad decidió aventurarse en el mundo de los microordenadores de 8 bits, lanzando al mercado su Amstrad CPC. Fue un digno competidor a la oferta de Sinclair. Pero Amstrad había venido a jugar. Con su GX4000 quiso entrar en el mercado de las consolas. No sabía que se estaba condenando a sí misma. Mientras la nueva ola japonesa apostó por los dieciséis bits, los británicos se quedaron anclados en los ocho. Un fracaso.

gaban de desarrollar sus propios títulos. Pero recordemos: no es oro todo lo que reluce. La verdad es que menos de la mitad de los títulos desarrollados por Rare eran propios. Lo único que era de oro para los Stamper eran las arcas del estudio, que iban engordando a medida que fagocitaban a la competencia más pequeña. Grandes ángeles desangelados.

Sin una plataforma propia que acogiera al *software* británico, los estudios resistentes no tuvieron más remedio que trabajar para la nueva ola japonesa. Este es el caso de Software Creations, fundado en 1986. Ellos ya venían con la lección aprendida. Desde el primer momento se centraron en forjar buenas relaciones con Nintendo, sabían lo que había. Ya en 1990 habían conseguido el beneplácito de los nipones gracias a 'Solstice: The Quest for the Staff of Demnos'. Fue primer título desarrollado fuera de Japón que consiguió un galardón en el país. Ante tal logro, sabían que los japoneses dirían que sí a cualquier cosa que les propusieran. Llegó el momento de poner punto y final a una era.

Cuatro años más tarde, 'Equinox' se ganó por méritos propios el título de último gran *hit* isométrico a nivel comercial. SNES fue su lugar de acogida. La secuela de 'Solstice' llevó el juego isométrico a otro nivel, desarrollando un mapeado titánico —esta vez a todo color— y con una curva de dificultad cuidadísima. Los *bosses* eran duros de roer y existían múltiples formas de saltar para superar los obstáculos planteados. Magias, armas y fases secretas pusieron la guinda al mejor juego en perspectiva isométrica en dieciséis bits.


'Lumo'

«'EQUINOX' SE GANÓ POR MÉRITOS PROPIOS EL TÍTULO DE ÚLTIMO GRAN *HIT* ISOMÉTRICO A NIVEL COMERCIAL»

Pero Jon Ritman, una vez más, no podía soportarlo. Le carcomía la conciencia. ¿Envidia? ¿Rare quería decir adiós al género que ellos mismos inventaron? Qué importa. El caso es que corría el año 1995 y, a pesar de que todo el mundo sabía que el público ya no estaba interesado en el género, Ritman estaba decidido a revitalizarlo. 'Monster Max' fue el resultado. Una llamada fue suficiente para volver a convencer a Bernie Drummond. Más de seiscientas habitaciones que explorar, la posibilidad de llevar dos objetos a la vez y una gran originalidad en *power-ups* convirtieron a 'Monster Max' en uno de los mejores juegos de Game Boy. Otro motivo por el que Ritman debería estar orgulloso. Pero, de nuevo, la maldición hizo su aparición: la distribuidora cometió un error. 'Monster Max' pasó sin pena



Gareth Noyce. Foto de perfil en hearthis.at.



Los power-ups de 'Monster Max'

La banda sonora de David Wise nos acompañará a lo largo de los nueve niveles que componen la aventura, en la que tendremos que aprender que hay bombas capaces de destruir obstáculos, muelles para saltar tres veces más de lo normal o un patito de goma que nos permite pasar por debajo de imponentes bloques de hormigón. Todo vale en el mundo de Ritman, dispuesto a cambiar las leyes con las que el jugador actúa en su enrevesado entorno.

ni gloria ante los ojos del gran público. Más agua de borrajas. Otro juego de culto.

Renacimiento. Nuevo siglo. I Am the Resurrection

Tras 'Equinox' y 'Monster Max' la aventura isométrica como tal quedó erradicada del panorama comercial. Y, de pronto, *¡boom!*, se escuchó un nuevo estruendo en Reino Unido. Como Sinclair en los ochenta, la explosión *indie* favoreció la experimentación con la máquina, la creatividad en el desarrollo. Con ella, el resurgir de géneros olvidados. No se callaron por mucho tiempo. Puede que nunca lo hicieran. Los británicos claman venganza por la muerte prematura de Spectrum y la creatividad frustrada de Ritman. Quieren sangre. Quieren ser imperio. El movimiento se dejó entrever en los dispositivos móviles con 'Monument Valley' en 2014, una especie de aventura isométrica disfrazada. El plato fuerte vino en 2016. Se llamó 'Lumo'.

Gareth Noyce nos presentó más de quinientas habitaciones en perspectiva isométrica en las que siempre hay algo que hacer, aunque no siempre sea evidente. Su 'Lumo' llevó a cabo una revisión excelente del género, esta vez adaptado al paladar actual y explotando sus clichés desde diferentes ángulos. Puzles, saltos confusos y enemigos que provocan la muerte instantánea se mezclan con coleccionables, puntos de control y gráficos preciosistas. Toda una aventura isométrica asequible a las nuevas exigencias. Noyce se presenta, así, como representante de una generación intermedia que nos arroja un manifiesto. Él creció jugando a toda la herencia de Spectrum y, pese haber trabajado en la industria del triple A, siempre quiso desarrollar un juego como aquéllos que despertaron sus instintos creativos.

'Lumo' es ese manifiesto que nos hace preguntarnos si las aventuras isométricas siguen siendo necesarias. Si nos centramos en la parte fría de la industria, la respuesta sería un rotundo no. Ya no existe una demanda de este tipo de productos. No obstante, la obra se retuerce para decir todo lo contrario. Si 'Lumo' fuera una obra anacrónica, no podría ofrecer grandes retos en cuanto a jugabilidad. Puede que la respuesta a esta pregunta se encuentre en el hecho de que muchos jugadores actuales no tengan un referente inmediato del género. Quizá hasta lo encuentren novedoso, que despierte su interés, afirmando que es posible crear estructuras imposibles. 'Lumo' es la perspectiva isométrica de la perspectiva isométrica, la reconstrucción de la deformación. 'Lumo' es algo más que un conjunto de referencias a aquellos títulos de los ochenta, quiere ir más allá del sentido homenaje a Ritman, los Stamper o el entramado de la época. Cuando Noyce recuperó la escuadra y el cartabón agitó, sin saberlo, las entrañas del Reino Unido. Recordando su pasado, nos está explicando nuestro presente, porque saltar en perspectiva isométrica sigue siendo posible.

VÉRTIGO

por Marcos Gabarri

ILUSTRACIÓN: SERGI LAPUERTA ◄

I.

Áspera, aguardentosa. El sonido de su voz era irritante, taladraba los tímpanos con saña. Ella le echaba la culpa a la biología; el resto, a su mente perturbada. Lo único en lo que ambas partes estaban de acuerdo era en el inútil intento de acabar con el odio que se respiraba en ese aire viciado. Era un sentimiento buscado, recíproco, capaz de crear un nudo en la garganta a quien, sin éxito, ansiaba alcanzar la inexistente equidistancia. Ella, sin embargo, era la única que disfrutaba de esa situación, aprovechándose de su grotesca genética, como si violar el canal auditivo de sus congéneres le produjera el placer suficiente como para que tirar todo por la borda mereciera la pena. Escupía frecuencias desagradables al son de sus aspavientos, sin filtros, amargando la existencia a cualquiera. Cada vez que cumplía su objetivo, vomitaba una carcajada, teatral y escalofriante, regocijándose en su particular triunfo. Esa era la peor parte, cuando la horripilante risa, además, dejaba al descubierto una boca que pedía a gritos ser profanada por un cepillo de dientes. Nunca nadie tuvo el valor de pararle los pies. Quizá, porque estaba mal de la cabeza. Quizá, porque era una señora de avanzada de edad.

—¿Cuánto tiempo llevarán aguantando esto? —pensó el joven, incapaz de acostumbrarse, mirando atónito la incómoda pasividad de los pasajeros del autobús.

Nadie sabía adónde se dirigía ni de dónde venía, pero todos los días, a la misma hora, la señora se ►



apoltronaba en ese asiento, justo detrás del conductor. Allí ejercía su poder, dominante, dispuesta a atacar en cada parada. Por supuesto, aquella mañana no fue una excepción. Las puertas rechinaron, supurando un vapor metálico. Era la señal.

—¡Hija de puta! —bramó la anciana—. ¡Mirad en qué se gasta el dinero! —Su dedo índice, cubierto de mugre, acusaba con ahínco al maletín marrón que la nueva pasajera agarraba con fuerza.

Para fortuna de los allí presentes la víctima era experimentada, e hizo que el ritual durase escasos segundos. La chica subió la plataforma con naturalidad, depositó los créditos exactos en el mostrador y recorrió el pasillo con aplomo, haciendo caso omiso a las chabacanas impertinencias que inundaban sus oídos. La ceremonia terminó como de costumbre: tras la carcajada de la anciana, volvió el silencio. Y con él, el ruido del motor.

Durante el breve trayecto, el joven observó con incredulidad el rostro taimado de la víctima. Le llamó la atención el suspiro sordo que emitió cuando, aliviada, llegó a su plaza. Ya con el reconfortante traqueteo de la calzada mal asfaltada, la chica giró su cabeza y se atrevió a clavar sus ojos en él, que no tardó en apartar su mirada con arrogancia. Ni necesitaba ayuda ni soportaba la condescendencia. Sabía de sobra que él era el siguiente. La chica, al ver la reacción del joven, se avergonzó y miró a su alrededor. Se tranquilizó al descubrir que los otros tres hombres encorbatados que viajaban en el autobús no se habían dado cuenta de la situación, pues estaban demasiado ocupados por mantener la compostura.

Eso era, precisamente, lo que el joven más odiaba. Estaba harto de la misma estampa diaria, de esa panda de cobardes.

—¿Cuánto tiempo llevarán aguantando esto? —volvió a preguntarse el joven—. ¿Cuánto más la vieja nos va a joder?

Reflexionó durante unos minutos. Aunque no dijeran nada, todos debían pensarlo. La presencia de la anciana en el autobús era ridícula, inaceptable. Un autobús no estaba diseñado para gente de su clase.

—Que le jodan a ella.

Era absurdo seguir dándole vueltas. Necesitaba relajarse. Al menos, mirar por la ventana siempre conseguía bajarle los humos.

En las nubladas calles no había coches, sólo mediocres transeúntes que se apelotonaban en la acera. La escena siempre le recordaba a una carrera de obstáculos, sólo que, aquí, las vallas eran sustituidas por cuerpos casi inertes, y los corredores eran gente de una clase similar a la de esa pordiosera que, por alguna extraña razón, siempre reunía créditos suficientes para subirse en el autobús. Si no fuera por ella, sería una mañana normal. Una mañana perfecta.

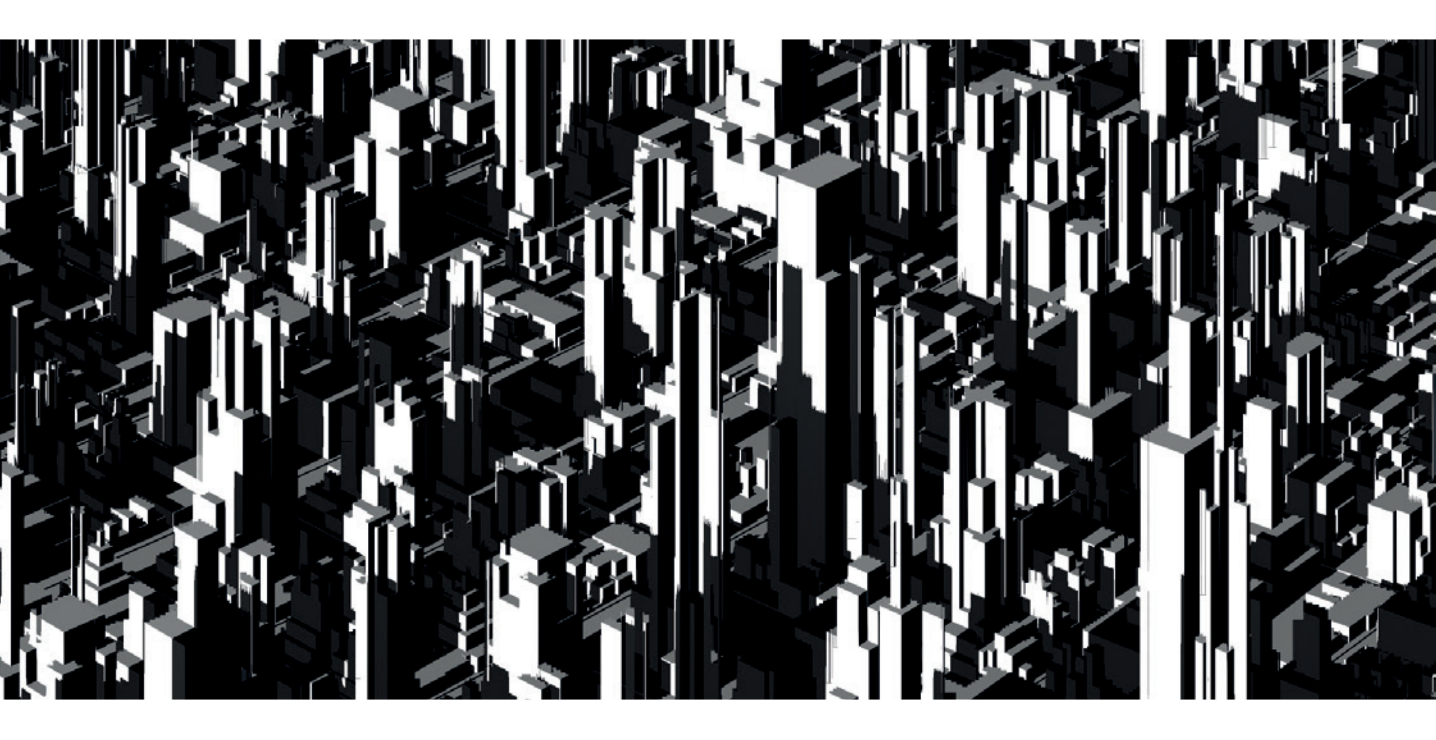
El autobús tardó unos veinte minutos en abandonar las tumultuosas calles de la ciudad para adentrarse en una urbanización. No subió nadie más. Por fin, el joven se abrochó la chaqueta y se dirigió con paso firme a la salida. Cuando la puerta emitió su particular silbido, aún no había llegado a su posición, pero no importó. La oyó alto y claro. Bajó la plataforma y siguió su camino, no sin antes mostrar su inconformismo. Esa mañana se excedió y, junto a su habitual mirada desafiante, le dedicó un corte de mangas a la cámara de vigilancia del autobús. Sabía que había alguien al otro lado. Tenía que ser un traidor. A carcajada tendida.

II.

Su imponente paraguas negro le refugió de la lluvia. Llegó puntual, impoluto a excepción de sus botines de cuero, un tanto maltrechos por el barro acumulado en la acera. Al cerrar la puerta de aquel rascacielos negro, tuvo que hacer fuerza para no dar un portazo. La lluvia golpeó el cristal. El sonido del viento delataba violencia. Se había librado de una buena.

—Buenos días —dijo la recepcionista—. Novena planta. El jefe le está esperando en su despacho.

El joven no se inmutó y se limitó a darle el paraguas, que lloraba a moco tendido, mancillando la moqueta azul recién aspirada. La chica lo agarró con desgana, observando al joven mientras se afanaba en limpiar sus botines en el felpudo del inmenso *hall*. Cuando terminó, se fue directo al ascensor, sin mediar palabra. La recepcionista no se sorprendió pero, aun así, se quedó petrificada, en silencio. Las malas formas la ponían nerviosa. Para cuando se quiso dar cuenta de que sus tacones estaban empapados, ya era demasiado tarde: el chico se había esfumado. Nunca tuvo demasiadas luces.



III.

Toc, toc. El joven entró sin esperar una respuesta. Ya había estado en el despacho en otras ocasiones, pero hoy le pareció más pequeño de lo habitual. Su presencia rebosaba, no cabía en una habitación tan diminuta.

Pese al sonido de la puerta al abrirse, el hombre sentado en el escritorio no dejó de teclear.

—Pasa, te estaba esperando —dijo el empresario sin quitar la mirada del ordenador. Tras una breve pausa, le miró a los ojos—. ¿Sabes por qué estás aquí, verdad?

—Me lo imagino —respondió el chico, seguro de sí mismo, mientras se acomodaba en la silla del otro lado del escritorio.

—Los números son increíbles, eres el mejor rompiendo récords. Nunca habíamos conseguido unos resultados mejores. Te felicito.

El joven trató de contener una sonrisa. No lo consiguió.

—El nuevo DLC ha superado todas las expectativas —continuó el hombre—. No sólo sabes dar a la gente lo que quiere, sino que también convences a aquéllos que no saben qué es lo que les gusta. Eres un predicador en este mercado abandonado a su suerte, a nuestras manos. Es cierto que tu manera de trabajar es poco ortodoxa pero, ¿acaso no es necesario un ego de caballo para poder triunfar en esta industria? Has nacido para esto, chaval. Te mereces otro aumento.

—Agradezco sus palabras, señor. Aunque siendo honesto con usted, sabía que esto iba a pasar —fanfarroneó el joven—. Siempre he tenido total confianza en mis capacidades. Mi obra ha supuesto un punto de inflexión en el mercado, en la sociedad. Todos lo saben. Mi *shooter* rompió moldes, abrí los ojos de la gente, escuché a la masa para luego ser la voz que acallara las bocas defensoras del abuso. Ustedes fueron los primeros en creer en mi tesis, en explotar la ideología del videojuego y sacar partido a su poder de inmersión. Mi propósito siempre fue convertir el mundo en un lugar mejor. Y gracias a usted, señor, lo he conseguido. Hoy puedo decir que mi obra ha ayudado a dar forma a un mundo cada vez más justo...

El empresario soltó una sonora carcajada. El joven borró cualquier atisbo de felicidad de su rostro. Pensó en la vieja. ▶



—¿Ves? —interrumpió el empresario—. Lo que decía. El ego. Me gusta tu manera de pensar, hijo... Perdóname. Continúa.

—El *shooter* fue el género perfecto para aquellos años de transición. Mostré a la gente quién era el verdadero enemigo. Nuestros antepasados afirmaban que la amenaza venía de Rusia, de Oriente Medio, China o Corea del Norte. No. Yo les dije la verdad. Les dije que el enemigo está en casa. Son aquellos que no reconocen nuestros esfuerzos ni como individuos ni como país, los zánganos que se aprovechan del sistema exigiendo servicios sin ofrecer nada a cambio. El enemigo es todo aquél que no comparte nuestra filosofía, sin importar nacionalidad, religión, sexo o raza. Esas son barreras del pasado. Fui yo quien llevó la realidad aumentada a las calles, di rifles de plástico a una nación que pronto comprendió. Y empezaron a impartir justicia por nosotros. No podría estar más orgulloso. Aún quedan manzanas podridas, es cierto... pero, ¡qué cojones! ¡hasta hemos hecho del transporte público un lugar respetable! Ahora, la riqueza está donde se merece y son las personas con valores de verdad quien, por fin, rigen el país con honor.

El joven detuvo su momento de gloria para hacer una mueca con el rostro. Temía que el monólogo se le hubiese ido de las manos.

—¿Pero...? —El hombre frunció el ceño.

—Yo... ya sabe que estoy cansado de esto. Sé que los DLC son la principal fuente de ingresos de la compañía, pero creo que va siendo hora de poner punto y final a mi *shooter*. La gente ya sabe quién es el enemigo. Necesito estar al frente de un nuevo proyecto. Quiero dar un giro de ciento ochenta grados. Hacer un *platformer*.

El empresario volvió a reírse de manera estrepitosa. Caras serias. Preocupación.

—Es una broma, ¿verdad? —El hombre empezó a retorcerse en la silla—. No puedes estar diciéndolo en serio.

—No podría estar hablando más en serio, señor. ¿Ha echado un vistazo a las calles de la ciudad últimamente? Tenemos que devolver el miedo a la gente.

Siempre fue suyo. Está claro que algunos de ellos han optado por un estilo de vida kamikaze. Al no tener nada que perder, han decidido pasar sus últimos días alterando el orden público.

—¿Qué pretendes, chaval?

—Vértigo. Quiero que sientan un sudor frío en cada paso que den, que cuando tengan que saltar por encima a los de su clase, sientan miedo, parálisis. Creerán estar subidos en la cornisa de una azotea, a cientos de pies de altura. Quiero que se lo piensen dos veces antes de actuar. Pero no me malinterprete, será divertido, habrá pequeños caramelitos. No soy un sádico. La diversión es el premio del obediente, ya sabe. Sólo quien no siga las reglas del juego lo pasará mal. Una sencilla modificación de los sensores de equilibrio convertirá cada salto en un desafío irrealizable para el jugador. Algo incontrolable para ellos, una herramienta de control para nosotros. Será el fin de los puntos negros. Los traidores no tendrán alternativa, sucumbirán. Es un reto, lo sé, pero no se preocupe, confío de manera plena en mis facultades. Y en el nuevo orden.

Silencio.

—Eres un genio, hijo mío.

IV.

Llovía a mares y no encontraba el paraguas. Poco importó. Ni las inclemencias del tiempo iban a detener sus ansias por encontrar la inspiración. Tenía que ser cuanto antes, quería sentir esa sensación en sus carnes, pues sólo entonces podría ponerse a trabajar. Ante todo, realismo. En su camino a la azotea, el viento hablaba, alzaba su voz, como si le quisiese decir algo a gritos. Oídos sordos. Ensimismado, el joven siguió su camino, ascendiendo los pocos peldaños que le separaban de aquella puerta metálica, cegado en su sueño macabro. La abrió a trompicones. El viento falló en su último intento por impedir lo inevitable.

La explanada le dio la bienvenida; las gotas de lluvia, un bofetón. Cayendo de manera casi horizontal, la tempestad se apoderaba del joven hasta convertirlo en una caricatura de sí mismo.

—¿Hola? —aulló.

Estaba solo. A contracorriente se acercó al precipicio, caminando al compás de los ensordecedores quejidos de la puerta metálica, que no paraba de chillar por los golpes que el viento, implacable, arremetía contra ella. Al llegar al borde del abismo, el pelo cobrizo del joven ya había perdido su color, oscurecido por la humedad. Lágrimas de lluvia habían invadido su cara. La única que se resistía ya al poder del agua era su corbata, que ondeaba en dirección contraria al vacío, tratando de escapar.

No sin dificultades, consiguió subirse a la cornisa y, con mucho cuidado, echó la vista abajo. Y, finalmente, lo sintió. Sintió el vértigo. Vio cómo todo daba vueltas a su alrededor en una sensación de giro molesta. Notó la taquicardia, el estómago desplazándose a la velocidad del rayo hacia su garganta. El balanceo de su alrededor se agudizaba. *Clac, tac, clac, tac, clac, tac.* ¿Era el quejido de la puerta? ¿Su corazón? El sonido era cada vez más fuerte. Náuseas. Tenía que cerrar los ojos, ponerse de cuclillas y recuperar el equilibrio. Tocar el suelo con los dedos. El tacto del cemento le provocó una sonrisa. Lo consiguió. Era perfecto.

—Su paraguas.

Una voz interrumpió el trance del joven. Al voltearse vio a la recepcionista que, de manera inútil, protegía su oscura melena de la vorágine con la capucha de su abrigo. Con ambas manos, agarraba el paraguas en posición horizontal. Estaba apuntando al joven, sin darse cuenta, pulsando una y otra vez el botón de apertura del paraguas. Era evidente que el mecanismo estaba atascado y ella angustiada.

—Lo dejó en recepción —insistió sin mucho entusiasmo, concentrada en resolver el misterio del botón.

A regañadientes, el joven se incorporó. *Clac, tac.* La recepcionista dio un taconazo mientras golpeaba la punta del imponente paraguas en el suelo. Y al devolverlo a su posición horizontal, ocurrió la magia: *click*, el mecanismo funcionó. La chica, horrorizada, comprobó cómo el imponente paraguas negro era mucho más largo de lo que recordaba. El extremo metálico golpeó al joven. El viento hizo el resto.

V.

Frío y lluvia. Tempestad. Cortes en la cara. Más náuseas. El golpe dio paso al verdadero *game over*.

CINEMATIC PLATFORMERS
CINEMATIC PLATFORMERS
CINEMATIC PLATFORMERS
CINEMATIC PLATFORMERS

REINOS DE LA GRAVEDAD

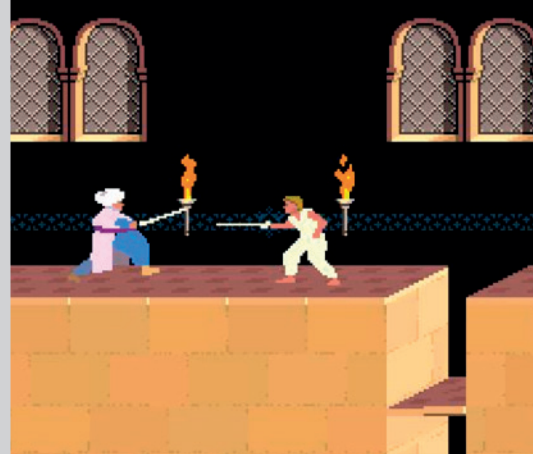
POR FERNANDO PORTA

En nuestro día a día, saltar no es sólo un desafío a nuestras raquíticas piernas, sino a una fuerza que siempre nos arrastra hacia abajo. Elevación y caída. Acción, reacción. Pero el juego nunca se lo ha terminado de creer del todo: la suspensión de la realidad también significa cargarse por el camino parte de los sistemas que rigen nuestra existencia, dejándonos flotar en el aire mientras la gravedad tira hacia abajo, aunque de una forma menos convincente. Queremos escapar de nuestra vida, entrar en el círculo mágico, que el margen de error se amplíe.

Pero alguien nos recuerda que las reglas sí existen, que están ahí, que pueden entrar otra vez en nuestro espacio seguro con la misma facilidad con la que han salido. Y cuando nuestro protagonista se da cuenta de ello, ya está en medio de un salto; se desploma por el abismo para encontrarse con el frío suelo y romperse el cuello. O con unas estacas que le atraviesan el corazón. O con un martillo pilón que resquebraja todos sus huesos con un inquietante sonido. O con plantas, seres extraños venidos de un mundo hostil y desconocido. La muerte es un trámite, sí, uno doloroso y cruel.

Y los occidentales —sobre todo los europeos— nos hemos especializado en ello, no por gusto ni por afición histórica. Europa fue tierra de microordenadores hasta que las consolas *plug & play* acabaron fagocitando todo el mercado. Los microordenadores eran dispositivos que no estaban pensados para la *indigna* tarea de mover videojuegos, pero el ingenio de varios programadores hizo florecer un interesante ecosistema de desarrollo aún con sus limitaciones. Sus creaciones eran ingenios técnicos que se alejaban en muchas ocasiones del arcade japonés/americano para intentar convertirse en obras con su propia idiosincrasia, con un diseño de niveles mucho menos segmentado y más abandonado a la aleatoriedad del código, mostrando una labor gráfica y sonora que, muchas veces, iba por delante del *game design* —'Black Lamp', a ti te miro—. El plataformas europeo estaba abonado al ensayo y error, en una lucha constante entre creador y máquina que parecía un callejón sin salida. Hasta que un joven Jordan Mechner decidió abrazar sus limitaciones y montarse su propia película. ▶



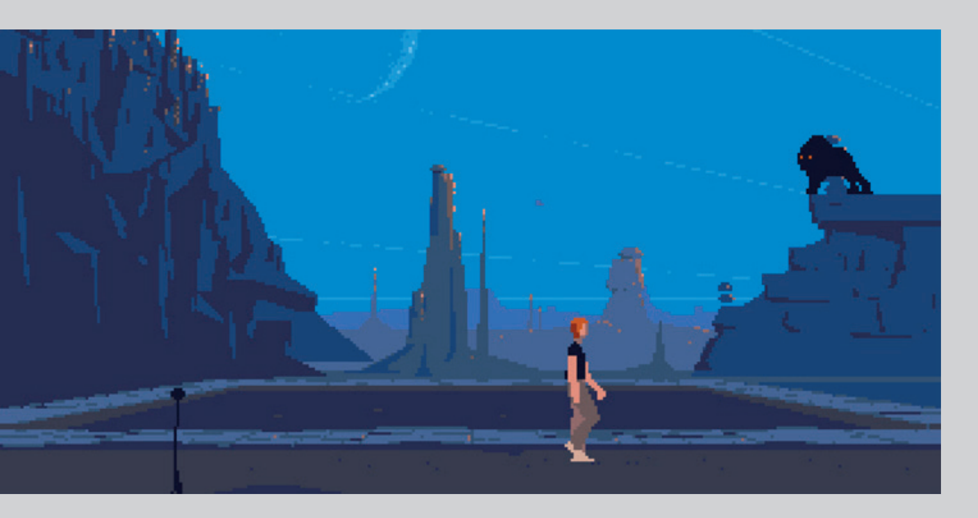


Prince of Persia (1989)

Las tardes eran para juegos de mesa, las noches para jugar al *pinball* en la bolera. En la cabeza de Jordan Mechner, los videojuegos eran algo que coexistía con todo aquello, no la *next big thing* que auguraban todos los medios. Pero algo hizo clic en su cabeza cuando tarde tras tarde se iba con un amigo, después de la escuela, a programar en el Apple II; hipnotizado por su paleta de colores, por las imágenes que se ponían en movimiento dentro de esa pantalla, se dio cuenta que podía hacer juegos que parecieran pequeñas películas animadas. 'Karateka' (1984) fue un primer paso hacia lo cinematográfico, con el maestro de kárate de su madre como estrella invitada, y, cinco años después, 'Prince of Persia' *certificaba* que el cine empezaba a internarse en los videojuegos, aunque fuera a *frames* de ocho bits.

El protagonista ya no era un ente capaz de levantar su peso por arte de magia; el Príncipe se impulsaba para agarrarse a una cornisa, o cogía carrerilla para saltar un foso lleno de pinchos, trasladando el tratamiento rotoscópico de 'Karateka' —dibujar los *frames* del juego sobre filmaciones de movimientos reales— a un entorno más dirigido hacia el puzle y el plataformeo ajustado al píxel con raíces europeas, basando el desplazamiento en un sistema de pasos con una longitud prefijada que acabaría convirtiéndose en una norma no escrita para los juegos que estaban por venir. Pero ese perfeccionismo, esa necesidad trasladada de jugador a creador para construir esa ilusión de película, suponía una continua prueba de resistencia; cualquier mínimo retraso en la pulsación o un paso en falso convertía al Príncipe en una masa sanguinolenta estampada contra el suelo. Y vuelta a empezar desde el principio del nivel, perdiendo un precioso tiempo que se va descontando de la hora (real) que tenemos para rescatar a la princesa de las manos del visir Jaffar.

A todos estos obstáculos se unía el combate, una característica que se añadió con el desarrollo bastante avanzado, como un oasis de satisfacción a corto plazo para el jugador entre salto y salto. Un intercambio de sablazos, contraataques y movimientos de izquierda a derecha —basados en el enfrentamiento final entre Errol Flynn y Basil Rathbone de 'Robin de los Bosques' (1938)— que imprimía cierta aleatoriedad a la aventura frente al plataformeo mecánico del resto de sus partes y que, todavía hoy, se mantiene como un inteligente desafío de *timing* e improvisación. Todo ello conformaba un primer paso en los *cinematic platformers*, uno tan valiente y completo —se proyectó y desarrolló hasta un editor de niveles integrado en el propio juego que no fue incluido por limitaciones técnicas—, que era difícil atisbar otro techo técnico. Pero había otras personas, al otro lado del Atlántico, que querían tomar el testigo.





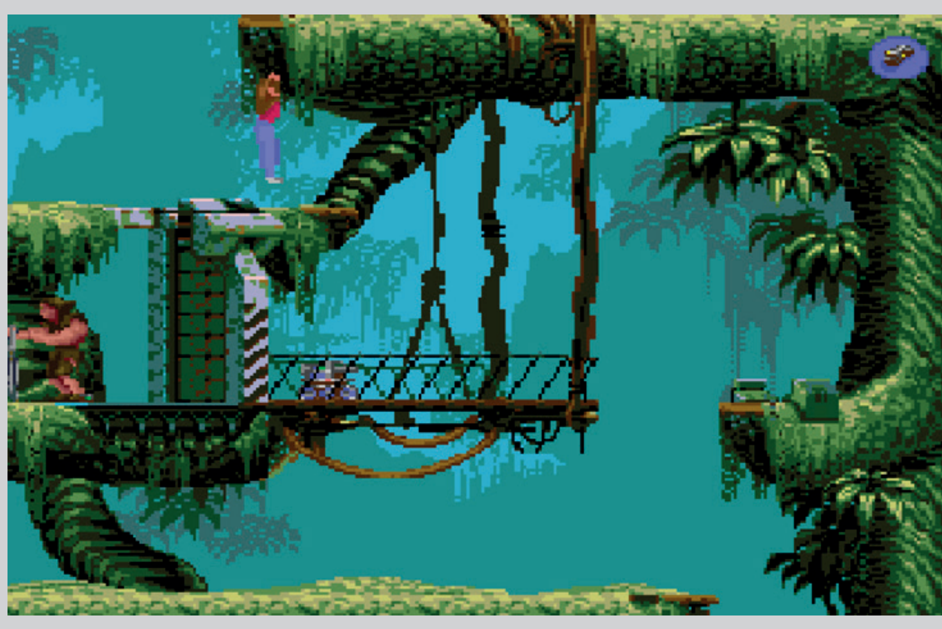
Another World (1991)

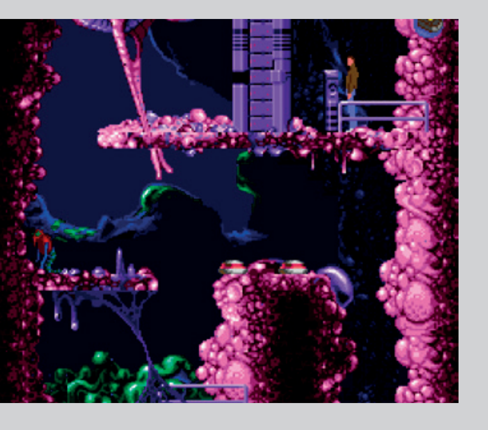
Noche cerrada. Un Ferrari derrapa bruscamente y se para delante de un edificio. Las luces se apagan mientras un hombre pelirrojo sale del coche y entra en un complejo de alta seguridad; luces verdes, pantallas holográficas, escáneres biométricos. El profesor se sienta en su puesto de trabajo mientras se abre una lata, esperando que las horas discurran rápidamente. Lo que no sabe es que todo irá mal esta noche y acabará en otro mundo.

Influenciado por el *savoir faire* europeo, Eric Chahi se acercó a 'Another World' de manera casi artesanal con un Amiga que era vanguardia en la época, libre de su trabajo como grafista en la francesa Delphine Software. Y frente al 'Prince of Persia' de Mechner, 'Another World' es más reaccionario: se acabó el tiempo límite, eliminando por completo las concesiones al arcade. Estamos en un mundo extraño, lleno de peligros. No hay tiempo para pensar, sólo para intentar sobrevivir como se pueda; en contraposición al ritmo sosegado de 'Prince of Persia', 'Another World' nos pide responder en tiempo real a cosas que no sabemos hacer. Nos pide confiar en la intuición, como lo haría su protagonista. Como ejemplo, la primera vez que desenfundamos una pistola, nuestra reacción lógica es aporrear botones a lo loco, consiguiendo disparar un rayo que fríe al enemigo. Poco a poco, descubrimos que tiene otros dos modos de disparo, fijándonos en lo que hacen nuestros oponentes. Estamos constantemente aprendiendo y adaptándonos a las nuevas circunstancias, como haríamos en esa situación, pero siempre con la seguridad de que podemos fallar.

Por otro lado, Eric Chahi consigue crear algo fuera de lo que es estrictamente el juego; el mundo al que nos asomamos desde la cúpula de la prisión, los esclavos picando piedra mientras huimos, el coliseo en el que irrumpimos en los últimos compases del juego nos hacen rellenar todos los detalles que no nos cuentan, pensar en lo que ocurre en ese universo, moribundo, feo y cruel, en el que acabamos de aterrizar. Las notas sintéticas del compositor Freitas sólo agitan esa sensación de extrañeza durante todo el juego, junto a la opresiva atmósfera de lo desconocido proveniente del surrealista grafismo que Chahi consiguió desplegar en la circuitería del Amiga a base de polígonos y vectores. Estábamos en otro mundo, pero era uno al que tenía que llegar el último invitado que asentaría las bases. ►







Flashback (1992)

Planteado en la mesa de diseño como una adaptación de 'El Padrino' auspiciada por Coppola, las ideas se le escaparon de las manos a Paul Cuisset. Reunidos todos los directivos de Delphine Software, el primer *pitch* trataba de una huida de la mafia en un futuro muy lejano, lleno de coches voladores, pistolas y chaquetas de cuero. Esto no es lo que le habían pedido desde las altas esferas pero el amor por el cine que desprendía el proyecto, así como su potencial, fueron suficientes para poner un cheque (y las esperanzas del plataformas cinemático) en las manos de Cuisset & co.

'Flashback' usaba la urgencia de 'Another World' y su construcción de un universo propio, y las unía a un diseño de niveles mucho menos reactivo y más cercano al 'Prince of Persia' de Mechner. Además, frente a los *torpes* movimientos de los anteriores títulos, aquí se hizo un pequeño esfuerzo para ser más accesible, con un protagonista —por supuesto, animado con rotoscopia— que respondía a nuestras pulsaciones rápidamente. Estas facilidades hacían que el diseño de niveles pudiera ser más abierto, jugando con las posiciones de los enemigos y los tiempos de reacción que teníamos que alcanzar. Además, la posibilidad de recibir cuatro impactos, más el uso de un escudo, ayudaba a dinamizar aún más el sistema, huyendo progresivamente del ciclo muerte-solución y permitiendo alargar los niveles, con numerosos *checkpoints* que nos ahorraban repetir porciones que ya habíamos pasado hace tiempo.

También la experiencia de Cuisset en aventuras gráficas como 'Future Wars: Time Travellers' transpiró en 'Flashback'; a lo largo de los escenarios, podemos recoger varios objetos que serán necesarios para resolver algunos puzles, ya sea en relación al entorno o a los NPCs con los que podemos hablar —y que serán parte fundamental del rompecabezas para recuperar nuestra identidad—. Aun con todo, esto seguía siendo un videojuego: tiros, agentes especiales, alienígenas... *Cosas de niños y adolescentes*. Faltaba algo más en las historias, una vuelta de tuerca que se apartara de lo evidente para permitir más lecturas. Y para eso había que volver a Hollywood, pero antes era necesario tomar un pequeño desvío hacia una pequeña compañía llamada Blizzard.

Blackthorne (1994)

'Blackthorne' es todo lo que un videojuego tenía que ser para el adolescente medio americano: machotes en camiseta blanca a reventar, portando una escopeta entre las manos, que siempre sueltan un educado «*sayonara, baby*» antes de reventar cabezas y desparramar sus sesos. Blizzard, que ya había hecho sus pinitos con los plataformas dos años antes con 'The Lost Vikings', cogía el subgénero cinemático y le imprimía el puntito macarra que le faltaba, abandonando lo *naïf*. El argumento nos trasladaba a un lejano planeta de espada y brujería donde un demonio conseguía conquistar el reino de los humanos. Antes de ser derrotado, el rey logró teletransportar a su hijo hacia la Tierra para que se entrenara y volviera, años después, para vengar su muerte.

Dicho y hecho: el joven príncipe llega crecidito a su planeta para encontrarse con sus congéneres esclavizados y cientos de orcos poblando sus cavernas. ¿Cómo se soluciona esto? A cartuchazo limpio. Los saltos y las trampas tienen menos espacio de lo acostumbrado aquí porque los problemas se resuelven con tiroteos en corredores estrechos. Nuestro varonil protagonista puede cubrirse contra la pared y lanzar granadas, parapetarse detrás de los prisioneros que cuelgan de las paredes, o disparar hacia atrás la escopeta, sin mirar, como el que se quita una mosca del hombro. Es la fantasía de poder masculina hecha píxel. Pero liberar un planeta no es un paseo: al principio, los enemigos tienen momentos en los que se les acaba la munición, pudiendo aprovechar para acribillarles a balazos. A medida que avanzamos, las cosas se ponen mucho más tensas: orcos que no paran de disparar, ráfagas aleatorias que nos dejan vendidos en el momento en que queremos salir de nuestra cobertura, o saltos al vacío sin vuelta atrás.

> «'BLACKTHORNE' ES LA FANTASÍA DE PODER HECHA PÍXEL, SALUDÁNDOTE CON UN *SAYONARA BABY* Y UN ESCOPETAZO EN LA CARA»

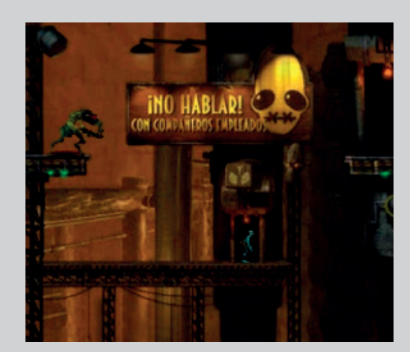
A veces, 'Blackthorne' cae en una absurda repetición mecánica, y la necesidad de volver al principio del nivel cada vez que agotamos todas nuestras vidas no deja de ser una molestia innecesaria. Pero la obra de Blizzard queda como una curiosa copia de 'Prince of Persia', actualizada a las capacidades que los dieciséis bits permitían, y subvirtiendo por el camino el *setting* clásico para adaptarlo a la iconografía de mediados de los noventa. ▸



Oddworld: Abe's Oddysee (1997)

A Lorne Lanning y Sherry McKenna el futuro en 3D no les daba miedo: eran adelantados a su época, con experiencia en una nueva tecnología que ya habían puesto en práctica para diversas películas, y eso, para los inversores, eran beneficios asegurados. El dinero cayó del cielo y, tres millones y medio de dólares después, Oddworld Inhabitants era una realidad… sin una idea concreta. El estudio de Lanning y McKenna tenía en mente utilizar la nueva PlayStation, pero veían que el 3D del que podían hacer uso era bastante primitivo, incapaz de suponer una alternativa viable para diferenciarse de sus competidores. ¿Qué hacer? Olvidarse del renderizado en tiempo real. Olvidarse del 3D. Recaudaron un montón de dinero para hacer un juego en tres dimensiones y terminaron haciendo uno en 2D. Su criatura, 'Oddworld: Abe's Oddysee', lleno de fondos planos llenos de detalle gracias al PC, animaciones hechas en ordenador traspasadas a los botones del mando. La rotoscopia era cosa del pasado, y ahora ellos marcaban las reglas.

En esta primera parte de la pentalogía planeada —todavía inconclusa a día de hoy—, encarnamos a Abe, un mudokon esclavizado en las rentables Granjas Hostiles bajo el control de los glukkons, la raza dominante del universo Oddworld. Mientras Abe limpia la gigantesca fábrica, descubre que la materia prima del producto alimenticio estrella de los glukkons

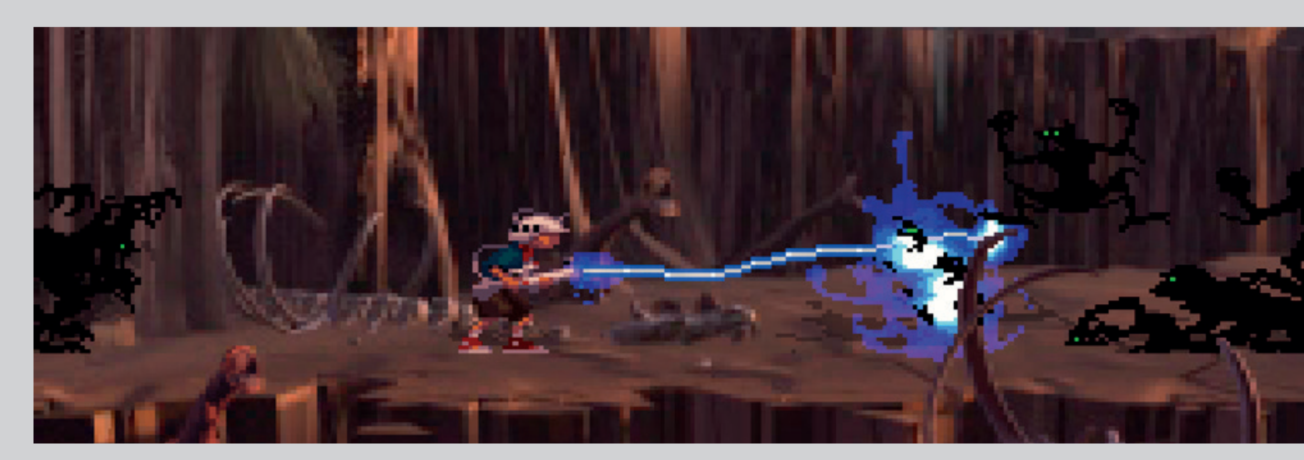




está cercana a extinguirse, y que toca encontrar una alternativa barata y explotable: la carne de los sabrosos mudokons. Una vez descubierto, emprende una carrera contrarreloj para huir de la fábrica y rescatar a sus noventa y nueve compañeros antes de que acaben siendo alimento de glukkon. Y lo que parece al principio una simple excusa se va desplegando cada vez más con una serie de subtextos influenciados por la escena neoyorquina de los ochenta que Lanning tuvo que vivir mientras estudiaba: el capitalismo voraz, el esclavismo en los países del tercer mundo, la explotación insostenible… Temas bajo un barniz absurdo que no esperarías ver en un videojuego.



A nivel mecánico, la linealidad del plataformas cinemático se difumina. Abe tiene que seguir siendo certero en el salto y la ejecución de sus acciones para salir del atolladero en el que está, pero entran en escena nuevos elementos que cambian la forma de entender el plataformas cinemático y lo acercan al *puzzle platformer*: el primero, los mudokons desperdigados por todo el escenario que pueden (o no) ser rescatados, teniendo que darle al coco para encontrar la forma de que lleguen a una zona segura cuanto antes sin ser aplastados o disparados por el camino; el segundo, la posibilidad de utilizar una especie de lenguaje mudokon para emitir diversos sonidos, abriendo un abanico de posibilidades a la hora de plantear nuestras estrategias, que pueden ir desde poseer a un enemigo a transmitir órdenes a nuestros compañeros; y el último, las zonas secretas, puzles enrevesados que nos apartan del camino principal, engrosando nuestra cuenta de mudokons rescatados, siempre que nos fijemos con lupa en los pequeños detalles. Son cambios refrescantes que permiten extender la duración del título hasta el infinito, pero que nos siguen poniendo en nuestro lugar: somos el último mono, en el lugar y momento equivocados, y sin las herramientas necesarias para sobrevivir. Sólo nuestro ingenio.







Heart of Darkness (1998)

'Another World' había espoleado a Eric Chahi para seguir por el nuevo camino que había abierto junto a Mechner, donde ya no parecía existir el espectador pasivo. Con un ciclo de desarrollo de seis años y un equipo que pasó por demasiados altibajos, 'Heart of Darkness' fue el resultado de una obsesión por conseguir el juego que se uniera en armonía con el cine, para bien y para mal.

Al contrario de lo que se cree, 'Heart of Darkness' no es la obra menor de Chahi: es el colofón a una escasa trayectoria donde todo funciona como un engranaje donde encajan todas las piezas, gracias a la experiencia acumulada. La historia abandona el camino de la ciencia ficción para presentarnos una aventura de línea simplista en argumento, casi de carácter Disney, donde un niño, Andy, tiene que rescatar a su perro de las garras de la oscuridad. Armado con su pistola de plasma y a bordo de un cohete, le acompañaremos en un mundo en 2D habitado por sombras, las cuales no dudarán en aniquilarnos al menor descuido. ▸

Un recurso, el de las sombras, que no es aprovechado como se debe por la reutilización de situaciones a lo largo de la aventura —especialmente las hordas de bichos—, aunque se atisben aplicaciones interesantes; por ejemplo, ocultar enemigos en las siluetas de los objetos, o los puzles que se pueden resolver haciendo uso de nuestra sombra. El juego es capaz de jugar con el entorno de una manera mucho más completa, menos evidente que sus predecesores, y con una naturalidad pasmosa, gracias al nivel de las animaciones con las que cuenta Andy. Además, y como licencia dentro del subgénero, se toman la libertad de poder utilizar un doble salto que permite mantenerse algo más de tiempo en el aire, rompiendo parcialmente el mandamiento no escrito del movimiento realista que vertebra el subgénero pero, a la vez, aportando el punto de fantasía que necesitaba la aventura de un niño en el corazón de la oscuridad.

Pero 'Heart of Darkness' sería la última incursión del plataformas en los terrenos del cine durante mucho tiempo: era la época en la que el 3D había arrasado todo a su paso, y la velocidad de la industria iba varias marchas por encima de lo que un desarrollo largo podía aguantar. Crear un plataformas cinemático era un pozo de dinero, y los réditos no compensaban el esfuerzo. Así, el género durmió el sueño de los justos hasta que un estudio danés decidió recuperarlo a su manera.



Limbo (2010)

Casi quince años después, la situación se repite: Arnt Jensen había entrado en IO Interactive, en la fría Copenhague. Un novatillo recien salido de la carrera que hacía sus primeros pinitos en la compañía del calvo con código de barras más famoso de los videojuegos. Un grafista que, al principio, se quedó sobrecogido ante el excitante futuro que se le presentaba: se estaba dedicando a aquello que más le gustaba, mientras sus jefes le felicitaban una y otra vez durante los primeros meses. Pero las empresas son crueles: elevan las expectativas para hacerlas caer a plomo. Jensen se sintió constreñido en su labor, en un limbo en el que nada era lo suficientemente bueno.

'Limbo' nace de un estado de ánimo, pero también de una forma de entender los juegos que abandona los grandes equipos —aunque Playdead contaría con dieciséis personas para terminar su *opera prima*— y vuelve a los orígenes: grupos pequeños, pensamiento de autor. Y con ese planteamiento micro, el plataformas cinemático volvería a resurgir, convertido en un gran puzle que hacía un uso intensivo de las físicas, sin animaciones elaboradas, sin técnicas rotoscópicas, con un *scroll* que abandona el *look & feel* de viñeta. Sólo había que ser capaz de asemejarse a la realidad, aunque la forma fuera efectista, con el plano de la cabeza del protagonista volando por los aires al caer en una trampa.

Prueba y error. Físicas. Movimiento realista. Entorno hostil. UI minimalista o inexistente. Ahí seguían estando los elementos básicos del plataformas cinemático. Se abandona esa querencia *absurda* por intentar emular al cine en cada detalle para crear un lenguaje propio, aunque el tono blanco y negro que permea en toda la atmósfera, y que muestra

sólo las siluetas correteando por los escenarios, permitan tender puentes con la escenografía de un teatro de sombras chinescas. El plataformas cinemático abraza por fin —y de manera casi exclusiva—, un *gamefeel* que le dota de un futuro nuevo y enriquecedor, donde abandonara sus raíces cinematográficas para abrazar la interactividad como medio (y método) de expresión.

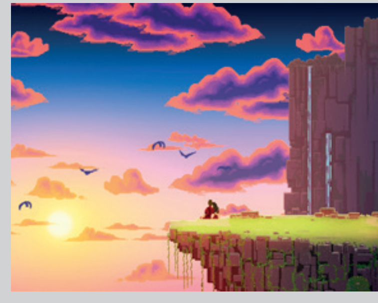
THE WAY (2016)

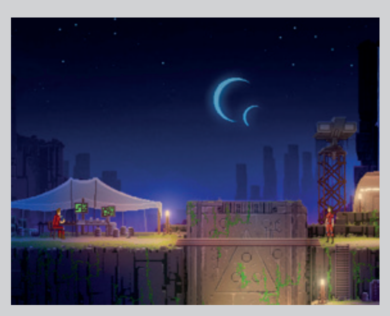
Frente a lo rompedor de 'Limbo', 'The Way' es un movimiento nostálgico, una mirada hacia atrás para ver si aquellos juegos que llenaban nuestras tardes de juventud todavía se mantienen vigentes, adaptándolos en el proceso a los tiempos actuales. Pero, otra vez, no hay equipo suficiente para desarrollar el plataformas cinemático como una conjunción perfecta entre cine y juego. En vez de eso, PlayWay busca crear atmósferas, sitios inhóspitos en los que tenemos que internarnos para salvar a nuestra esposa, recientemente fallecida, a través de los vestigios de una civilización perdida.

La idea de pantallas separadas por una pequeña transición evoluciona en un *hub*, con gigantescos escenarios que no conforman un plano secuencia: son un todo conectado, con puzles desperdigados aquí y allá que huyen de la pulsación de botón/arrastre de pesos, introduciendo continuamente nuevas variables con las que tenemos que experimentar hasta llegar a la solución. Se le puede criticar que sus puzles, a veces, son demasiado oscuros, con un largo período de adaptación hasta encontrar el camino correcto, o que el proceso que se ha de seguir no se rige por una lógica definida; pero consiguen crear ese entorno hostil propio de un 'Another World'. El *script* da paso a la simbología y construye un ambiente mucho más relajado. Frente a la urgencia constante, la escala de los escenarios nos lleva a permanecer quietos en medio de la nada, recreándose en lo que nos rodea, transmitiendo una sensación de descubrimiento continua, acentuada por un lenguaje alienígena que, poco a poco, tenemos que descifrar y que permite una segunda pasada a los escenarios sin perder el *sense of wonder*.

Pero a veces, parece que el juego sea un pequeño *frankenstein*, con secciones muy delimitadas y mecánicas jugables separadas que arruinan parcialmente la conexión del universo. Las acciones se repiten una y otra vez, como un maestro intentando que su alumno ▸







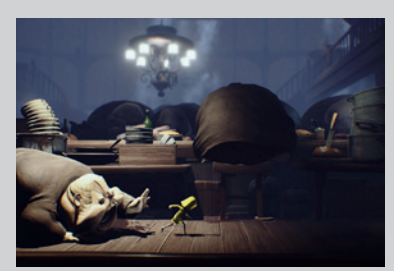
interiorice la lección a golpes. Y la ilusión, por momentos, se desvanece. En ocasiones, sólo queda un mero armazón jugable, olvidándose de que la atmósfera se tiene que mantener en el tiempo y el espacio, de que la suspensión de la incredulidad no es infinita y de que los personajes no pueden cambiar de carácter por designio del creador —ocasionalmente, el protagonista parece un marine hormonado en vez de un científico—. Pero a veces es fácil recuperar la fe: parece que lo desconocido nunca se volverá descifrable con sólo volver a mirar aquella pared llena de símbolos extraños, incapaz de explicarnos qué querían decir aquellos antepasados nuestros.



LITTLE NIGHTMARES (2017)

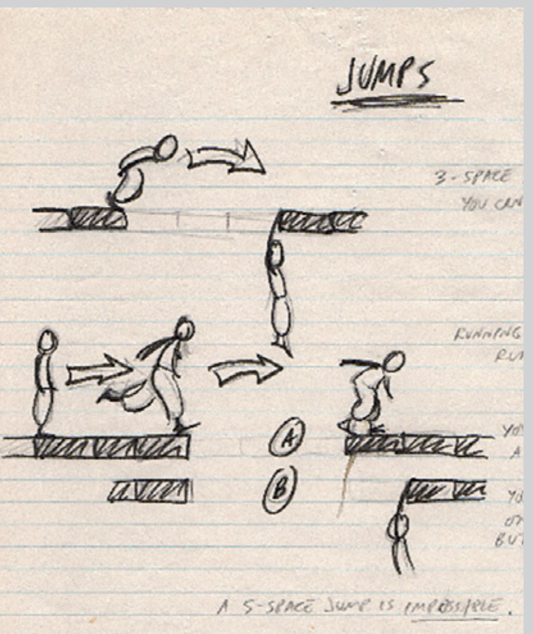
Para Tarsier Studios, el peligro está ahí fuera, siempre acechándonos, incapaz de apartar su vigilante ojo de nuestros movimientos. Con sus físicas a lo 'Little Big Planet', nos arroja a un mundo de tonos oscuros, apagados, donde la única nota de color la da una niña de chaleco amarillo bautizada con el (impuesto) nombre de Six. Estamos solos en la bodega de un barco, acosados por las pesadillas y por el hambre, con el objetivo de ir trepando poco a poco hacia la superficie mientras seres deformes nos rodean, nos buscan con sus largos brazos, escuchan con atención a la espera del sonido de porcelana rota contra el suelo.

Más que plasmar la realidad, 'Little Nightmares' busca tender hacia el *ambient platformer*. Y aunque parezca que, a veces, hablamos de un género que coquetea con el puzle, las bases del plataformas cinemático siguen presentes, bien tapadas para que no nos demos cuenta. Pero es evidente que están ahí: los juegos siguen girando alrededor de ese prueba y error primigenio, de la caída que nos deja hechos un guiñapo, del realismo macabro que se recrea en el fracaso. Siguen contando una historia que no tiene por qué ser explícita, pero que se infiere continuamente a través de detalles que pueblan el escenario, mostrándose abierta a interpretaciones alternativas —la historia de Six también puede ser un relato sobre la soledad y la supervivencia—. ¡Incluso sigue bebiendo del cine en muchas ocasiones, sin olvidarse de su pasado no interactivo! Pero lo importante





es que abraza su lado interactivo, se asienta como soporte de pleno derecho para ser un vehículo narrador de historias con su propia idiosincrasia.



Arriba. Animaciones de combate a través del trazado sobre fotogramas de la película de 'Robin de los bosques' (1938).
Abajo. Bocetos del diario personal de Jordan Mechner con anotaciones sobre el salto y movimiento del príncipe.

Lo que consiguen los juegos de estos últimos años es un cambio fundamental en la forma de entender el videojuego: el cine era la luz que nos guiaba en el pasado, y el videojuego un mero acólito cegado por su brillo, deseoso de seguir a su maestro y legitimarse como medio de transmisión, sin volverse ajeno a su función lúdica e interactiva —aunque a veces se olvidara de ello—. Eric Chahi llegó a entender esto mismo cuando incluyó más de treinta minutos de secuencias animadas en 'Heart of Darkness' y vio que esos resortes, cuidadosamente diseñados y modelados en el ordenador, simplemente no funcionaban. Estaban traicionando la forma en la que se debía entender el videojuego.

Y una vez llegados al día de hoy, casi legitimados como medio aunque sigan levantando ciertas perspicacias, el nombre de plataformas cinemáticos ha perdido el sentido. El progresivo mestizaje de géneros y la continua demostración —*ejem*, David Cage— de que copiar las herramientas del cine no es el camino, nos hace seguir progresando en la búsqueda de nuevas formas de expresarnos, de transmitir sensaciones siendo interactivos, inmersos en una conversación permanente entre creador y jugador que apele a ese salto que toda la humanidad comparte. Y quizás, sólo quizás, llegue el día que levantemos los pies del suelo y lleguemos a cubrir por completo ese hueco que se nos resiste. Pero, por ahora, sólo nos queda probar… y fallar. Y presionar ese botón que se muestra en pantalla para que el director vuelva a gritar ***luces, cámara, acción***.





Kokorachem umburniiiii

Me he dejado un auténtico pastón en una PlayStation de bolsillo y aquí estamos, dándole a un jueguecito vectorial como si esto fuese una web Flash. Sony me la ha colado pero bien. La cosa es que el *riff* de guitarra que suena de fondo me da un no sé qué, un buen rollo, que me provoca una sonrisilla. Estos bichejos son adorables. Mira cómo ruedan. Y les tiembla la antenita cuando saltan. Espera, ¿está cantando en un idioma inventado? Me muero de amor... ¡Hey, aquí hay otro! Ay madre, se ha puesto gordote. Ahora sí que es una monada. ¡Otro más! Me pregunto si... ¡Se separan! Y... No puede ser... ¡Están haciendo los coros de la canción! ¿Venderán peluches de esto? Espero que sí, porque quiero comprar cien y tirarlos por toda la casa.

LocoRoco / SCE Japan Studio / 2006 / PSP, PS4

MICHEL ANCEL

RAYON ET LUMIÈRES

ILUSTRACIÓN: JOAQUÍN CALDERÓN

por Elena Flores

El *déjà vu* —literalmente en francés *ya visto antes*— se produce cuando tenemos la sensación de que estamos reproduciendo de nuevo algo que ya hemos vivido.

«Todos tenemos alguna experiencia [...] que nos viene ocasionalmente, de que lo que estamos diciendo o haciendo ya lo hemos dicho y hecho antes, en una época remota; de haber estado rodeados, hace tiempo, por las mismas caras, objetos y circunstancias; de que sabemos perfectamente lo que diremos a continuación, ¡como si de pronto lo recordásemos!»

—Charles Dickens



EL AUTOR

1952. Sonobe, Japón. El universo asiste al nacimiento de una de las mentes creativas más brillantes de la edad contemporánea. Diez años después, aún niño, explora los bosques y los lagos de los alrededores de su hogar. En su cabeza se almacenan cuidadosamente todas las vivencias y sensaciones sobre las que germinarán algunas de las sagas de videojuegos más laureadas de la historia.

1972. Mónaco, Francia. Otro alumbramiento, en la otra punta del planeta. Transcurre una década, un muchacho de tez pálida salta entre los árboles y contempla el estanque de las afueras de su ciudad. Michel Ancel escupe sobre un raspón de su rodilla y lo frota distraídamente mientras juega a adivinar si los mosquitos que flotan en el agua estancada están vivos o muertos. La inconmensurable altura de los cipreses y la variedad de insectos que zumban a su alrededor se graban en su mente y forman la semilla sobre la que crecerá su *magnum opus*, uno de los plataformas más famosos de la década de los noventa. El mundo observa, agazapado entre la maleza, y se revuelve con la incómoda sensación de haber vivido eso antes. Años después, le bautizarán como *el Miyamoto francés*. Para los más pragmáticos, una curiosa coincidencia; para los más románticos, un maravilloso *déjà vu*.

Ancel siempre sonríe incómodo ante semejante apelativo. Argumenta que su manera de trabajar poco tiene que ver con la del creativo de Kyoto: Shigeru es puro *gameplay*, Michel disfruta trasteando con las herramientas y construye sobre el arte y el *storytelling*. Las diferencias no acaban aquí: mientras que la historia de la inspiración del nipón no es sino el resumen de su infancia, la del desarrollador francés dista mucho de condensar su juventud. El trabajo de su padre, militar, llena su vida de inestabilidad. Tras muchos viajes, se establecen por fin en Lyon, una ciudad habitada por portugueses, senegaleses y magrebíes. Un día tira piedras a los coches, al siguiente roba dulces en la panadería de la esquina. Lo fácil sería decir que cayó presa de la desestructuración social de una provincia inundada por inmigrantes, el cliché de siempre. La realidad es que sólo era un niño sin raíces. Él mismo, echando la vista atrás, reconoce que se dejó llevar, pero no se arrepiente de sus escarceos en los bajos fondos: le ayudaron a entender mejor a la gente. Quizá de esas vivencias nació el desencanto que arraigaría en él hasta volverle una persona profundamente apolítica.



Ancel podría haberse convertido en azulejos rotos y vidrios destrozados, pero entonces sucedió el encuentro. Con diez años, hace un nuevo amigo y al visitar su casa, descubre la magia del primer amor: una Atari 2600. La posibilidad de intervenir en la venerada televisión familiar derrumba todos sus esquemas y los videojuegos son lo único en lo que puede pensar. Pasa día y noche obsesionado. Sueña con la consola.

Con trece años, Michel comienza a esbozar su primera creación, ajeno al hecho de que las líneas torpes e inseguras que trazaba en grafito se convertirían años después en una de las mascotas más famosas de la industria que tanto le extasiaba, y uno de los juegos más vendidos de la historia. Cuando descubre el potencial creativo que brindan los ordenadores, dedica todas sus horas libres a formarse en programación y artes. La escuela pasa a un segundo plano. Corre el año 1988 cuando comienza a trabajar a tiempo parcial con la casi invisible compañía Lankhor en Montpellier, realizando diseños para un RTS de peleas de robots llamado 'Mechanic Warriors'. La experiencia que gana allí hace que se anime a participar en un



concurso de animación convocado por una revista especializada: Ancel crea una *demo* sobre el daño que producen los gases CFC, ilustrando una cruda transición de una Tierra fértil que se torna un árido desierto. No consigue ganar el concurso, pero la producción le sirve de *demo reel* y la envía como respuesta a uno de los anuncios clasificados del periódico en el que se buscan diseñadores digitales. El receptor es Nicolas Choukroun, ex de Lankhor y actual desarrollador en Ubisoft Montpellier. Un viejo conocido, otro *déjà vu* más.

Probablemente, la noticia de que abandonaba sus estudios desató un enorme drama familiar; el hecho de que lo hacía para dedicarse a ser grafista de videojuegos fue rociar la hoguera con queroseno. La cosa no terminaba ahí: desde los dieciséis años, Michel había iniciado una relación con Sylvie, una mujer de veintiséis con dos niños fruto de una pareja anterior. Si es imperativo para un genio contar con un toque excéntrico, el joven francés cumplió con creces este requisito. Tan sólo un año después, su primer hijo biológico estaba en camino, convirtiéndole en padre con tan solo diecisiete años. Él lo asumió como algo normal. «Fue una consecuencia natural de mi relación romántica. Nunca me hice preguntas, no calculé». Apretó los dientes y se echó la familia a la espalda. Se había hecho a sí mismo como profesional y, esta vez, tocaba hacerlo como hombre.

Si alguien en Ubisoft se mostró receloso ante aquel adolescente precoz, tuvo que tragarse sus prejuicios: Michel Ancel pronto demostró que, lejos de ser un púber atolondrado, tenía las ideas muy claras. No tardó en ganarse la confianza y el aprecio de Gérard Guillemot, director editorial de la compañía por aquel entonces: «¿Cómo no dejarse impresionar por aquel joven de dieciséis años, seguro de sí mismo y tranquilo? Era muy maduro para su edad». Comenzó a trabajar en el equipo de Choukroun y se involucró en los desarrollos de dos títulos que jamás salieron al mercado: 'The Intruder' y 'Pick 'n Pile'. En 1990, además de diseñar los gráficos, trabaja como programador de un título denominado 'The Teller', lanzado bajo el nombre de 'Brain Blasters'. Su primer trabajo comercial, por fin.

Este hito afianza su posición en la compañía y, con tan sólo veinte años, ayudado por su compañero programador Frédéric Houde, rescata su cuaderno de bocetos de la infancia. En 1992, firma con Ubisoft una franquicia con beneficios basados en el *copy revenue* —porcentaje por unidad vendida—, totalmente ajeno al hecho de que se embarcaba en un desarrollo que cambiaría su vida por completo: la personal al conocer a Alexandra Seible, la animadora 2D que se convertiría en *la otra mujer de* ▸

su vida y por quien dejaría atrás a sus cuatro hijos con Sylvie; la profesional porque, tres años más tarde, 'Rayman' encandilaría a la crítica internacional y colocaría los focos sobre aquel joven de aspecto tímido y cordial. Poco quedaba de aquel muchacho que se enfrentó a su padre y abandonó su hogar para cuidar de su nueva familia antes de cumplir la mayoría de edad. Su esencia se mantuvo intacta, eso sí. Ni el brillo de los focos ni las ganancias obtenidas consiguieron convertirle en una superestrella. «Aquel dinero supuso el fin de nuestras dificultades. Luego desaparecieron todos nuestros problemas materiales». No quiso coches ni *château*; le bastaron unas vacaciones familiares en la isla de Martinica. La excentricidad de Michel siempre fue por dentro, oculta detrás de su sonrisa afable y su presencia serena.

'Rayman' se vuelve un *best seller* cuando los videojuegos como industria se encuentran en la cresta de la ola. No es que los jugadores hayan dejado de ser unos frikis; es que ahora serlo *mola*. Ancel intenta no resultar maleducado al rechazar la petición de un fotógrafo para que pose *a lo Matrix*. Le explica que no quiere encasillarse en el videojuego *post-teen*. «El tamaño de las pistolas y las medidas de los protagonistas no son lo que importa. Confío en que selecciones una foto que corresponda a lo que voy a compartir contigo en lugar de la enésima caricatura de un desarrollador».

Michel jamás renegó de su *primogénito*, pero sus inquietudes cambiaron. Para él, los videojuegos no son un entretenimiento para niños, sino un poderoso vehículo para transportar ideas y emociones. «A pesar de su aspecto reservado para obras de corte infantil, un dibujo animado puede abordar temas más serios y adultos». 'La tumba de las Luciérnagas', de Isao Takahata, le marca profundamente y reconduce su vis creativa hacia temas de corte más oscuro. La guerra siempre le horrorizó; jamás logró entenderla. No le ve lugar en este mundo, por lo que tampoco la utiliza como recurso gratuito en sus juegos. Le atormenta pensar en todas las almas anónimas que se perdieron bajo el fuego de intereses más poderosos, quizá porque en cada pedrada que lanzaba a las lunas de los coches aparcados en Lyon iba un poco de su miedo a no salir nunca de allí. A perderse y no ser nadie.



Shigeru Miyamoto, Michel Ancel y Frédérick Raynal nombrados Caballeros de las Artes y las Letras en 2006. Fuente: Jeuxvideo.com

«Michel demuestra en todos sus proyectos una gran ambición estética pero, por encima de todo, una ética. Esto es un inconveniente en un mercado que a menudo favorece la violencia gratuita». Guillemot confirmaba lo que la obra demostraba: Ancel fue, ante todo, siempre fiel a sus convicciones. A pesar de contar con un éxito internacional en el bolsillo, jamás se dejó llevar por la vorágine de la industria. 'Rayman 2: The Great Escape' le mantuvo involucrado en el equipo, pero se apartó del desarrollo de la tercera entrega. Siempre dijo que, si por él fuese, habría sido un juego muy distinto. No quiso enmendarlo con secuelas posteriores: mientras Miyamoto reciclaba a Mario entrega tras entrega, Ancel prefería desmarcarse y no repetir un nuevo *déjà vu*: en su lugar, fotocopió documentos que destapaban una trama de instrumentalización civil y esclavitud en un conflicto opresivo dentro de un mundo imaginario. 'Beyond Good & Evil' no repitió el éxito comercial del plataformas de los

noventa, pero le permitió explorar a fondo el potencial narrativo del videojuego en un marco más adulto, más oscuro.

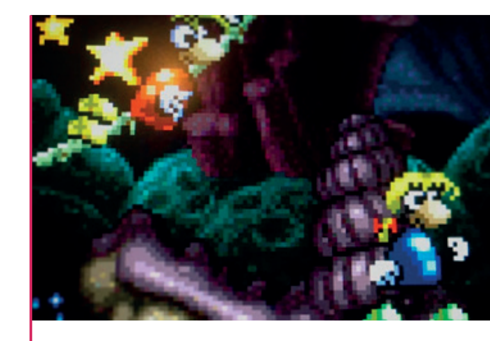
A pesar de ello, la exaltación infantil que le producen los videojuegos sigue intacta desde el primer día. Michel mantiene esa dicotomía, ese desdoblamiento interior entre el niño que adora las maquinitas y el autor fiel a sus inquietudes, con ganas de denunciar las injusticias del mundo: un crío llenando la pantalla de su ordenador de colores primarios en un hogar de uniformes monocromos y rancios galones. Antes que desarrollador, es artista. Siempre lo fue. El trece de marzo de 2006, Francia subraya este hecho nombrándole Caballero de las Artes y las Letras, junto a su compatriota Frédérick Raynal. Allí, en la cumbre de su carrera, se produce el encuentro, se materializa el *déjà vu*: Shigeru Miyamoto es el tercer galardonado con el mismo título. Como en un caprichoso giro de una novela de ciencia ficción, confluyen ambos hilos temporales y, en ese momento, más que nunca, resuena el apelativo de *el Miyamoto francés* que la gente esgrime como si fuese un honorable título nobiliario. Ancel, no obstante, se merece mucho más que ser una subordinada de uno de los mejores diseñadores de videojuegos de la historia. Él lo sabe, pero le da igual. Es feliz. Y mientras intenta infructuosamente pasar desapercibido para los fotógrafos con su ropa de calle entre los impolutos trajes de sus compañeros de homenaje, recorre mentalmente toda su trayectoria hasta ese día. Piensa en cómo empezó todo. En 'Rayman'. Y sonríe.

LA OBRA

Michel está sentado frente a su ordenador en las oficinas de Ubisoft Montpellier. Su índice acaricia la rueda del ratón al ritmo de 'Get Ready for This', que suena en la radio por enésima vez. En el monitor pasan, en incesante *scroll*, bocetos y gráficos digitales de estilo ochentero. 1992 en el calendario, 1985 en su cabeza: ahí fue donde nació la que se convertiría en la mascota de la compañía. Siempre se ha especulado sobre su peculiar estética carente de miembros: muchos dicen que es el conejo del que divergirían posteriormente los no tan queridos rabbids; otros, que es una berenjena antropomorfa. La realidad es más sencilla: Michel, con tan sólo trece años, en pleno proceso autodidacta para convertirse en desarrollador de videojuegos, tuvo que recurrir a diseños muy simples. Siete años más tarde, ya no tiene ese problema, y de sus manos fluye un universo sólido y preciosista.

Con una estética profundamente marcada por sus vivencias infantiles, donde los árboles por los que trepaba se le antojaban kilométricos y los insectos que le acosaban brillaban con tonos iridiscentes de otro mundo, Ancel ya ha diseñado el aspecto de los primeros niveles del juego. El resto está por hacer, pero lo tiene muy claro: el folklore chino, ruso y celta de las historias que leía de niño será la fuente de la que beban sus *sprites*. Magia, misticismo, naturaleza y colores. Muchos colores. Películas como 'Cristal oscuro' y los personajes de sus series animadas favoritas cierran su panel de inspiración, y en su mente se dibuja una primera versión del universo de 'Rayman'.

Su periplo empieza en una Atari ST, pero cuando su compañero Frédéric Houde, programador, se muestra interesado en el proyecto, ▸



La versión de SNES

En 2016, Michel Ancel sorprendía a todo el mundo al subir a Instagram una foto del cartucho desnudo de la versión de 'Rayman' para SNES, que llevaba perdido veinticuatro años. En las capturas se puede observar cómo el diseño del personaje varió, además de haber perdido una acompañante femenina por el camino y, con ello, el planteamiento multijugador. Ancel bromeó con hacer un *port* de la versión para Nintendo Switch, y posteriormente el juego se subió a Dropbox para que los *fans* pudiesen disfrutarlo.

deciden trasladar el desarrollo al mítico periférico Super Nintendo CD. Michel tenía claro que quería y debía trabajar en 2D: «Cuando pintas, cuando dibujas, siempre lo haces en un lienzo. En dos dimensiones». En el 3D hay que involucrar equipos más grandes y se desvirtúa esa conexión autor-obra. *Renderizado, texturizado*… Demasiados procesos intermedios que destrozan la intimidad del artista con el lienzo. Sus colegas de profesión, en otros estudios, se rendían a los encantos que ofrecía la poligonización mientras Ancel se encargaba personalmente de que en su equipo sólo hubiese dibujantes y animadores de fuera del sector del videojuego.

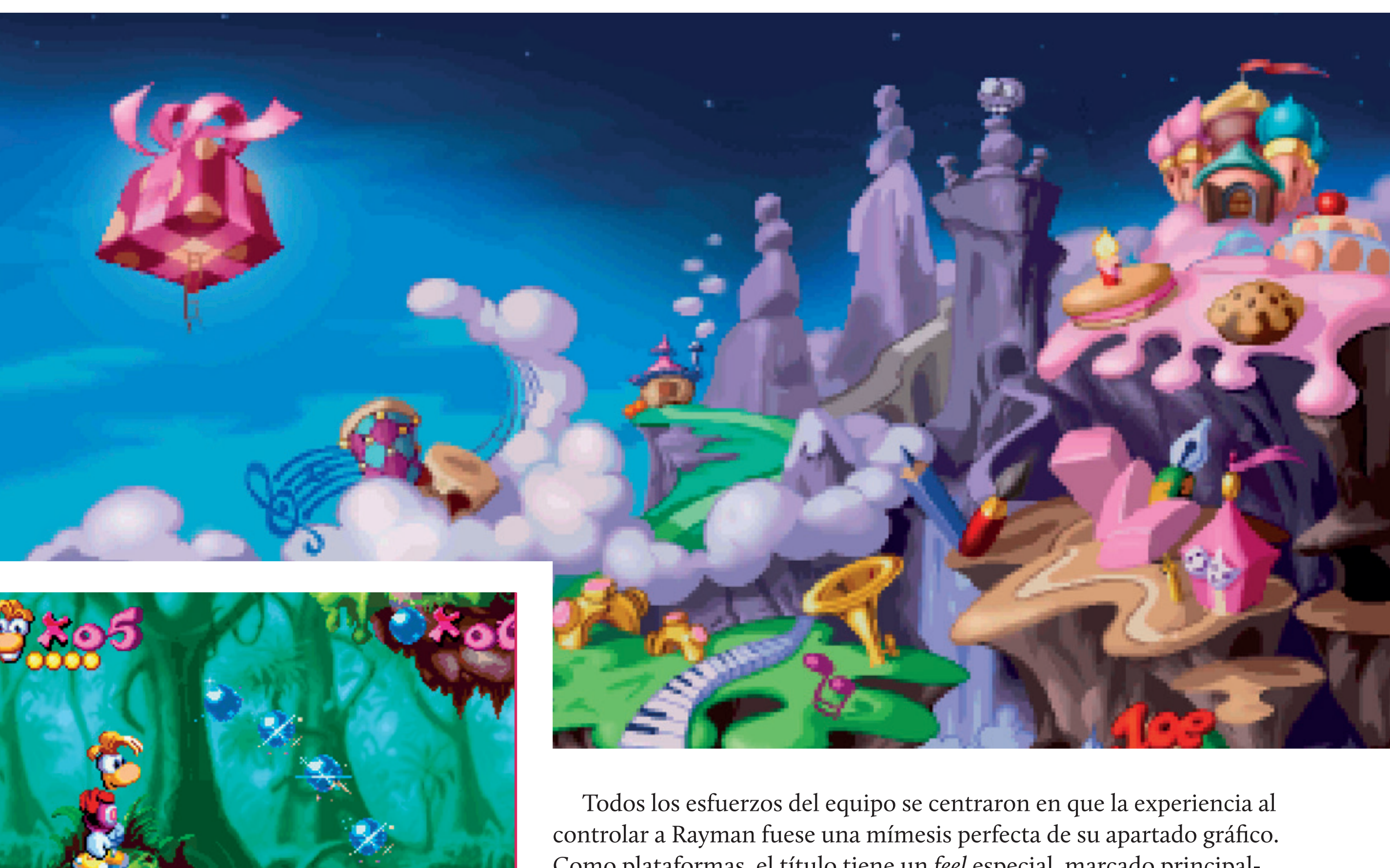
Irónicamente, el hecho de ser un título que no explotaba la puntera corriente gráfica hizo que 'Rayman' destacase desde el principio entre los demás plataformas. Eso sí, Michel no fue ningún visionario: que esta particularidad del título resultase determinante para resaltar entre la competencia fue algo totalmente fortuito. Su único interés era poder materializar por fin los sueños de su infancia, conseguir que jóvenes de todas partes del mundo repitiesen aquel ritual de su vida en el que se arrodillaba con devoción ante la televisión de la sala de estar, encendía su consola y se dedicaba a soñar. No deseaba más. Tampoco consiguió menos.

Jimmy, el protagonista de la historia, creaba un mundo virtual con su ordenador en una simpática analogía a las vivencias infantiles de su creador. Cuando dicho mundo se tambaleaba bajo el peligro de una malévola amenaza, se transformaba en el héroe Rayman —*nick* derivado en el *software* de *ray tracing* que Ubisoft usó durante el desarrollo—. El tiempo continuaba avanzando, inexorable, y Super Nintendo CD se diluía como realidad al mismo tiempo que los mundos de 'Rayman' se tornaban cada vez más reales. Llegó un punto en el que no pudieron seguir obviando lo evidente: el periférico canceló su salida al mercado y el vástago de Michel quedó huérfano de plataforma.



Concept art del área "Band Land".

Descartar gran parte del trabajo artístico para trasladar el proyecto a Super Nintendo no era una opción viable: no sólo habría implicado sacrificar todo aquello sobre lo que Ancel había construido, sino que, en plena guerra de consolas y con nuevas máquinas a la vuelta de la esquina, el juego habría quedado obsoleto desde el día de su lanzamiento. Michel aprovechó la crisis para buscar un sistema que le permitiese cumplir sus sueños sin comprimirlos ni recortarlos: la elegida fue Atari Jaguar. Lanzar una nueva IP en una nueva plataforma parecía, de nuevo, una locura, pero él lo tenía muy claro: «Cuando la sacaron al mercado, sentí que era la única máquina capaz de desplegar nuestros gráficos». Durante el proceso de *porting* se perdieron Jimmy y su universo virtual; Rayman se convirtió en el héroe por derecho de una tierra de fantasía que habría hecho las delicias de creativos como Jim Henson. La sed artística de Ancel, no obstante, no estaba saciada aún. Su juego era precioso como cuadro para exponer en una galería, pero Michel necesitaba conservar esa belleza en cada uno de sus movimientos.



El camino del héroe

Las joyas esféricas azules que encontramos a lo largo de los niveles, además de permitirnos ganar una vida extra por cada cien unidades recolectadas, tienen una importante función más allá del *collectible*: muchas veces, debido a la construcción del nivel en alturas, no sabremos qué hay más arriba o más abajo. Estos regueros de bolitas hacen las veces de GPS, indicando por dónde debemos avanzar o anunciando que un salto al vacío es seguro y que al fondo del abismo nos espera una plataforma.

Todos los esfuerzos del equipo se centraron en que la experiencia al controlar a Rayman fuese una mímesis perfecta de su apartado gráfico. Como plataformas, el título tiene un *feel* especial, marcado principalmente por el aprovechamiento de la verticalidad. A pesar de conservar el tradicional *scroll* lateral, la acción discurre en constantes cambios de nivel; no en vano, Rayman tiene la capacidad de planear haciendo girar sus mechones de pelo a modo de hélice, pudiendo llegar a volar a placer en algunos niveles. En torno a esta mecánica se estructuran todas las sensaciones que transpira el juego: el héroe es pesado, de paso firme, aceleración casi inexistente. Tenemos más maniobrabilidad en el aire, en piruetas de velocidad constante, que en los aterrizajes y las plataformas.

Michel siempre es claro cada vez que alguien le pregunta si fue influenciado por Mario: su respeto y admiración por Miyamoto no van de la mano con sus gustos. El control del fontanero le resulta demasiado resbaladizo, con una inercia elevada, y no le agrada la incapacidad para golpear a los enemigos desde el principio. Sus referentes son juegos más constreñidos como ‘Ghouls ‘n Ghosts’, el escalón evolutivo anterior, con menos fluidez pero sobre las mismas premisas. La sinestesia perfecta que define ‘Rayman’ es el sonido del salto: Mario hace *poing* en mitad del aire; él hace *paf* al aterrizar. Puede lanzar su puño desde el principio, regulando la intensidad y la distancia que alcanza mediante ▸

el tiempo que mantengamos pulsado el botón correspondiente, lo cual condiciona totalmente el ritmo e implica una clara declaración de intenciones: 'Rayman' se juega de forma sosegada y calculada; sólo así podemos perdernos en sus preciosistas escenarios.

Habiendo conseguido la excelencia en el detalle gráfico, Ancel no estaba dispuesto a permitir que la música de 'Rayman' fuese menos. Este anhelo fue de vital importancia a la hora de tomar la decisión que marcaría el éxito comercial de la primera entrega de la franquicia. El sistema de sonido de Atari Jaguar estaba *bien*; el de la por aquel entonces sobremesa de Sony jugaba en otra liga, la liga en la que Michel siempre soñó jugar. Así, el desarrollo continúa y diverge hacia tres plataformas más: Sega Saturn, PlayStation y PC (MS-DOS). El único requisito era contar con almacenamiento óptico para que no hubiese necesidad de recortar nada, pero es en la bestia gris donde realmente 'Rayman' brilla con la luz con la que Michel Ancel quería que brillase, consiguiendo exprimir las capacidades gráficas al máximo y envolviéndolas en una magistral banda sonora en formato MIDI.

Tenían la música y los gráficos. Tenían el control y la fluidez. ¿Cuántas veces hemos visto esos diagramas de triángulo que rezan «Sólo puedes escoger dos»? 'Rayman' fue víctima de esta dicotomía y la enorme inversión que se realizó en su *look & feel* obnubiló a Ancel hasta tal punto que descuidó el equilibrio en el diseño de niveles. Hoy en día,



«LA SINESTESIA PERFECTA QUE DEFINE 'RAYMAN' ES EL SONIDO DEL SALTO: MARIO HACE *POING* EN MITAD DEL AIRE; ÉL HACE *PAF* AL ATERRIZAR»

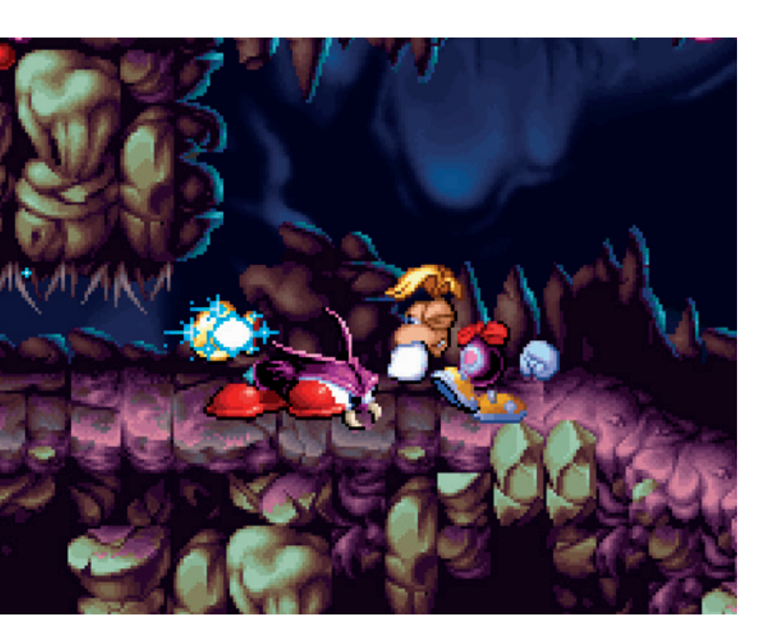
rescatar el juego de la estantería es un ejercicio que probablemente culminaría con uno de esos *tuits* de *hardcore gamer* sobre aquellos tiempos en los que los juegos eran *para los machos de verdad*. La realidad, reconocida por el propio Michel, es que no testaron las mecánicas lo suficiente. Los niveles se dividen en *subfases*, pero son innecesariamente largas, de dificultad irregular, y la muerte se penaliza volviendo al inicio de las mismas —salvo que demos con el personaje del fotógrafo que hace las veces de *checkpoint*—. Los jefes tampoco dan tregua en muchas ocasiones, y luchando contra ellos quizá echemos en falta que Rayman fuera más escurridizo, más liviano, menos amable y más gamberro. Un poco menos Ancel. ▸



Perderse en el universo de 'Rayman' siempre es un placer. Quizá sea su aspecto simpático, su paleta de colores exquisitamente elegida, la inmediatez que ofrece su control o la paradójica homogeneidad dentro de lo heterogéneo de sus mundos. Desde el primer nivel, transpira el arte que volcó con tanto mimo el equipo de desarrollo de Ubisoft Montpellier, la perenne sonrisa afable y serena de Michel. La aventura finalizó en 1995, y la crítica fue unánime: la dimensión que le faltaba a 'Rayman' respecto a su competencia poligonal se compensaba sobradamente con el resto de sus virtudes. En Reino Unido se convirtió en el juego más vendido de PlayStation, desbancando a 'Tomb Raider II' y 'Gran Turismo'. A nivel mundial colocó millones de unidades en las estanterías; dos décadas después, muchas consolas contaban en su catálogo con una versión *porteada* del primer 'Rayman'. Michel lo había conseguido: años y años de generaciones, trepando los mismos árboles que él trepó. El simpático héroe, desde la carátula, le sonríe con confianza y le devuelve un gesto de victoria.



«MICHEL MANTIENE ESA DICOTOMÍA,ESE DESDOBLAMIENTO INTERIOR ENTRE EL NIÑO QUE ADORA LAS MAQUINITAS Y EL AUTOR FIEL A SUS INQUIETUDES, CON GANAS DE DENUNCIAR LAS INJUSTICIAS DEL MUNDO»





Ancel se construyó un *alter ego* en sesenta y cinco mil brillantes colores y melodías polifónicas: amable, fácil, sencillo, entrañable. Pero al igual que habría sido injusto exigirle con diecisiete años ser el adulto que no era, lo sería pretender que su primera obra como diseñador de videojuegos no reflejase los fallos de su inexperiencia. Aun así, el resultado sigue siendo sobresaliente. No nos equivoquemos: es un genio, pero no bastó sólo con eso. Es la lucha de un niño por cumplir sus sueños, de un joven por cumplir con su familia, de un trabajador por cumplir con su empresa. El *déjà vu* no es real; es sólo una sensación irracional. Michel Ancel no está a la sombra de nadie más: siempre fue capaz de brillar por sí mismo, con la intensidad lumínica de mil rayos.



The NewZealand Story

por Joaquín Relaño



Treinta años haciendo el kiwi

El tiempo pasa muy rápido, los años se van sucediendo casi sin darnos cuenta, pero aun así los recuerdos y sensaciones que llegamos a experimentar en alguna ocasión especial perduran y permanecen como si los hubiéramos vivido ayer mismo. Para el jugador veterano que disfrutó con intensidad de los inolvidables años ochenta, muchos de dichos recuerdos imborrables sin duda se generaron en aquellos añorados templos del ocio interactivo llamados salones recreativos, los cuales ofrecían una experiencia para nuestros sentidos que no podía ser emulada por los modestos microordenadores o videoconsolas a los que echábamos horas y horas en la comodidad de nuestros hogares.

Uno de los muchos atributos de los salones recreativos era la gran cantidad de oferta jugable que albergaban. Por supuesto, todo dependía del tamaño del local, pero generalmente en ellos solían agolparse los espectaculares y ostentosos muebles dedicados a un único juego, que emulaban el aspecto de veloces deportivos o la cabina de mortíferos cazas supersónicos. Luego estaban las alargadas máquinas dotadas de cuatro *sticks* que, permitiendo un número idéntico de participantes simultáneos, eran el equivalente de aquellos tiempos al multijugador de hoy en día. Y ya por último, y no por ello menos importante, se encontraban los muebles generalistas, dotados en su mayoría de dos *sticks* y tres botones por participante, los cuales veían constantes cambios del título que albergaban gracias a la facilidad que brindaban al dueño del local a la hora de cambiar la placa oculta en sus entrañas.

Eran muebles modestos, de bajo coste, y sin embargo era en ellos donde podíamos encontrar las más extraordinarias maravillas de un género por entonces muy en boga como era el de los juegos de plataformas. 'Snow Bros.', 'Pang', 'TumblePop'... La lista llegó a ser muy extensa, y aunque los títulos que acabamos de nombrar son clásicos indiscutibles, existían unos en concreto, también basados en la noble disciplina del salto sin descanso, que poseían un encanto especial: los de la gran Taito Corporation. Aquellos juegos ('The Fairyland Story', 'Bubble Bobble', 'Rainbow Islands'...) tenían un no sé qué que los hacía únicos, pero hubo uno que a este humilde servidor de ustedes, nada más verlo por primera vez, le generó una de aquellas sensaciones inolvidables a las que hemos hecho mención al comienzo del presente texto: 'The NewZealand Story'.

Un videojuego de plataformas, de gráficos coloridos y simpáticos como es habitual en el género, con personajes carismáticos y achuchables, que no generó el suficiente éxito como para dar lugar a una franquicia, ni siquiera a una secuela, pero que se convirtió en un título de culto para todo aquél que pudo jugarlo en su momento. Taito quiso desmarcarse con este juego, en el que participaron varios de los más talentosos creativos que la compañía nipona poseía, de lo que estaba ▶

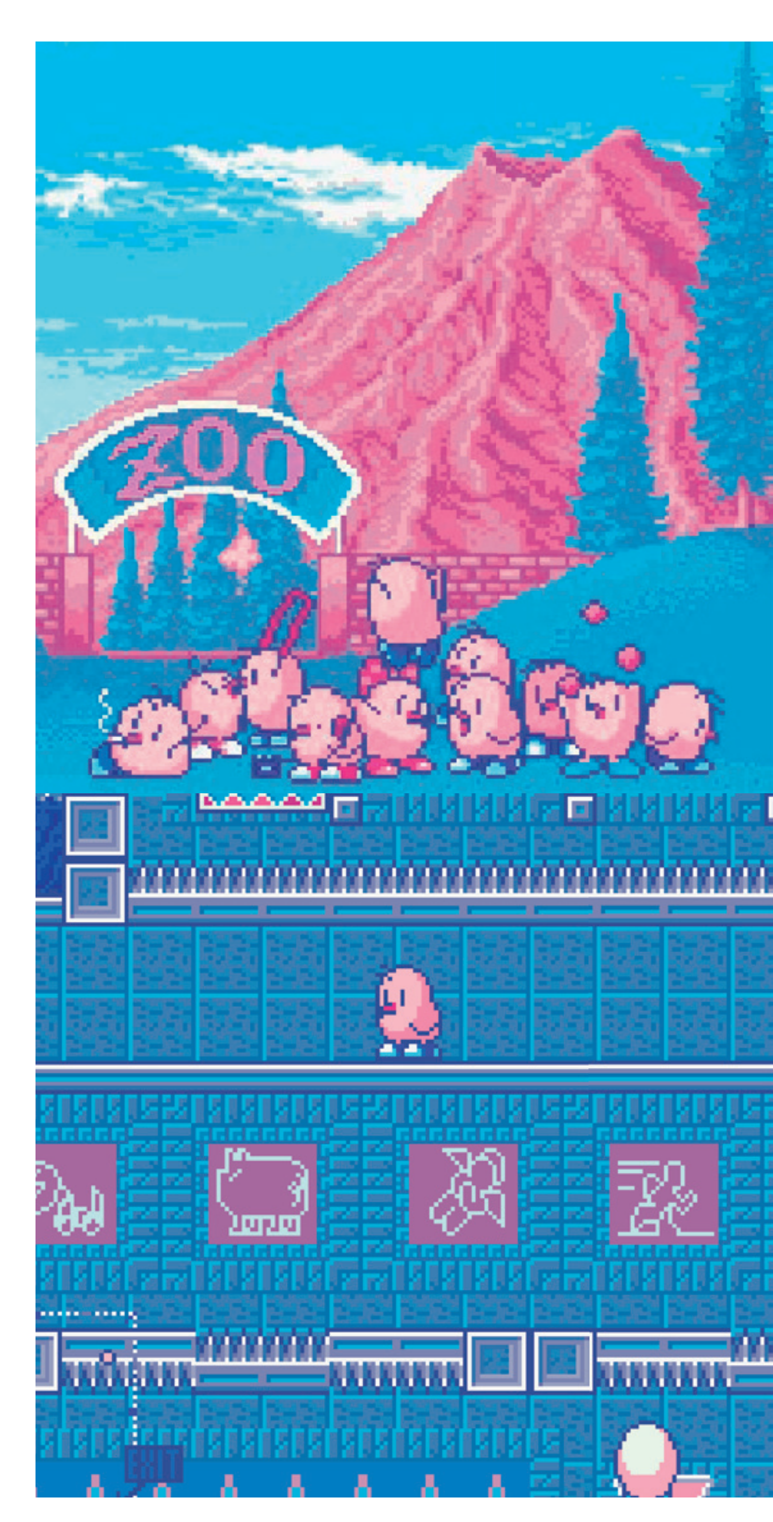
ofreciendo con otros títulos de plataformas. 'The NewZealand Story' estaba dotado de una jugabilidad sencilla y directa, por supuesto (algo esencial para todo arcade que quisiera triunfar en los salones recreativos), pero mucho más variada y evolucionada que lo visto, por ejemplo, en las por entonces dos primeras entregas de la franquicia 'Bubble Bobble'. Sus virtudes eran muchas, así que llega el momento de enumerarlas una a una.

Hace mucho tiempo, en Nueva Zelanda...

Tiki era un pequeño kiwi que vivía junto a varios miembros de su especie en un zoológico de la zona norte de Nueva Zelanda. Todos llevaban una existencia tranquila y sencilla hasta que un fatídico día llegó el desastre. Una malvada y pérfida foca llamada Wally irrumpe en el zoológico y captura a todos los kiwis con la intención de venderlos al mejor postor. Encerrados en el interior de un enorme saco, no parece haber esperanza para los pequeños kiwis, pero uno de ellos consigue escabullirse mientras Wally abandona el lugar. Ese kiwi no es otro que Tiki, el cual desde entonces tendrá la misión de recorrer de un extremo a otro la isla de Nueva Zelanda con la intención de liberar a sus compañeros capturados, en especial a su novia Phee-Phee.

'The NewZealand Story' es, como todo buen plataformas arcade, desafiante y tremendamente adictivo. Nuestro kiwi cuenta con un arco y flechas infinitas para defenderse, la capacidad de dar grandes saltos para moverse entre plataformas, y una limitada capacidad de vuelo que podremos activar cuando nos encontremos en caída libre si pulsamos el botón de salto a velocidad de vértigo. El arco es una buena arma, pero ni mucho menos será la única que encontremos. Al eliminar enemigos, éstos dejarán caer varios ítems entre los que pueden encontrarse nuevas posibilidades ofensivas como las bombas, el cetro y el láser, siendo ésta última la mejor arma del juego ya que sus disparos lo atraviesan todo, incluidos enemigos, obstáculos y muros.

Conseguir que nuestro kiwi alce el vuelo es algo bastante laborioso, ya que deberemos machacar el botón de salto a una velocidad que hasta entonces sólo nos había sido exigida por títulos como el inmortal 'Hyper Sports', es decir, alternando la pulsación con los dos dedos índices a una celeridad tal que apenas pueda



llegar a ser captada por el ojo humano. Hay que tener en cuenta que volar en 'The NewZealand Story' es una necesidad de la que deberemos echar mano en el 99% de las ocasiones, ya que una de las muchas virtudes del título son sus escenarios, o más bien la forma en que éstos están diseñados. Y es que los veinte niveles que forman el juego poseen una estructura enrevesada y laberíntica que va mucho más allá de los fondos estáticos de juegos como 'Bubble Bobble' o los plataformas de avance lateral como 'Super Mario Bros.'.

Así, en 'The NewZealand Story' tendremos que desplazarnos en cualquiera de las ocho direcciones hasta dar con nuestro objetivo, que suele ser la jaula en la que se encuentra encerrado el kiwi que debemos rescatar en cada nivel. Muchas veces (en especial en los niveles avanzados del juego) nos encontraremos con callejones sin salida que nos obligarán a volver sobre nuestros pasos, así como grandes zonas elevadas carentes de plataformas, a las que ni los saltos de Tiki ni su limitadísima capacidad de vuelo (prácticamente sólo útil para planear) podrán llevarnos. Entonces, ¿cómo avanzar en estas circunstancias? Fácil, echando mano de la que seguramente sea la mejor característica del juego: los vehículos flotadores.

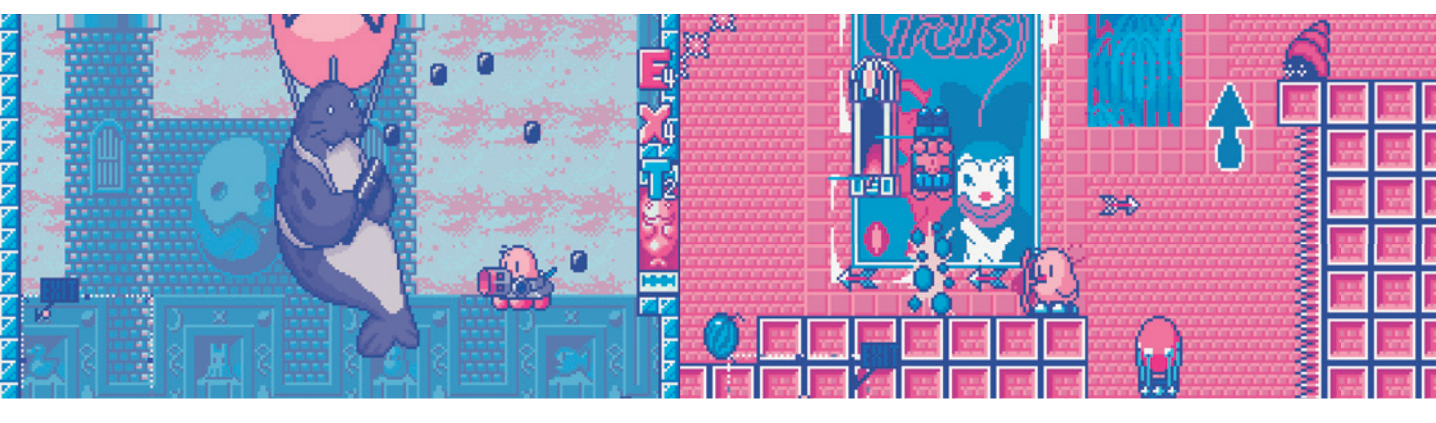
«TIKI, NUESTRO PROTAGONISTA, TENDRÁ QUE RESCATAR AL RESTO DE LOS KIWIS DE LAS ALETAS DE UNA MALVADA FOCA»

A lo largo y ancho de cada mapeado nos toparemos con bastantes ingenios voladores, los cuales suelen estar pilotados por un enemigo, y sólo tendremos que derribar a dicho enemigo para hacernos con ellos y así contar con la posibilidad de volar a placer y acceder a cualquier rincón del escenario. Existen un total de diez vehículos distintos, todos con diferentes características en cuanto a velocidad, maniobrabilidad y resistencia. El control de ellos es de lo más sencillo: manteniendo el botón de salto pulsado ascenderemos, mientras que dejarlo inactivo nos hará descender. Los giros a derecha e izquierda son controlados con el *stick*, y también tendremos que tener muy en cuenta la inercia, ya que frenar o cambiar de dirección no será algo que hagamos de manera instantánea. La mayoría de estos vehículos toman el aspecto de globos de diversas formas, y, aunque nos brinden la ventaja de desplazarnos libremente por el escenario, no dejan de suponer un riesgo al poder ser pinchados fácilmente, ya sea por los enemigos o por alguna de las múltiples trampas que salpican cada rincón de los escenarios.

Conseguir estos medios de transporte aéreo no será difícil, ya que los enemigos suelen aparecer continuamente en pantalla por medio de portales repartidos a lo largo y ancho de cada laberíntico nivel. La inmensa mayoría de dichos portales sólo pueden ser usados por los enemigos, aunque existen unos pocos, ocultos a simple vista (deberemos disparar para revelar su localización), que nos servirán para teletransportarnos bien a una zona avanzada del nivel, a un rincón oculto repleto de jugosos ítems o incluso a otros niveles del juego, creando atajos que son muy comunes en los juegos de plataformas de Taito.

Todos los kiwis van al cielo

Nuestros mayores enemigos no serán los adversarios que se crucen en el camino de Tiki. Es curioso que estos rivales no nos eliminen al tocarnos como suele ocurrir en los juegos de plataformas, ya que sólo sus proyectiles podrán quitarnos una vida (eso sí, hay enemigos, como las estrellas puntiagudas o las brasas, que sí nos eliminan con un único roce), pero hay muchos otros peligros a tener en cuenta. El primero es el tiempo, siempre inflexible (sobre todo si hablamos de un título destinado a máquinas recreativas). ▸

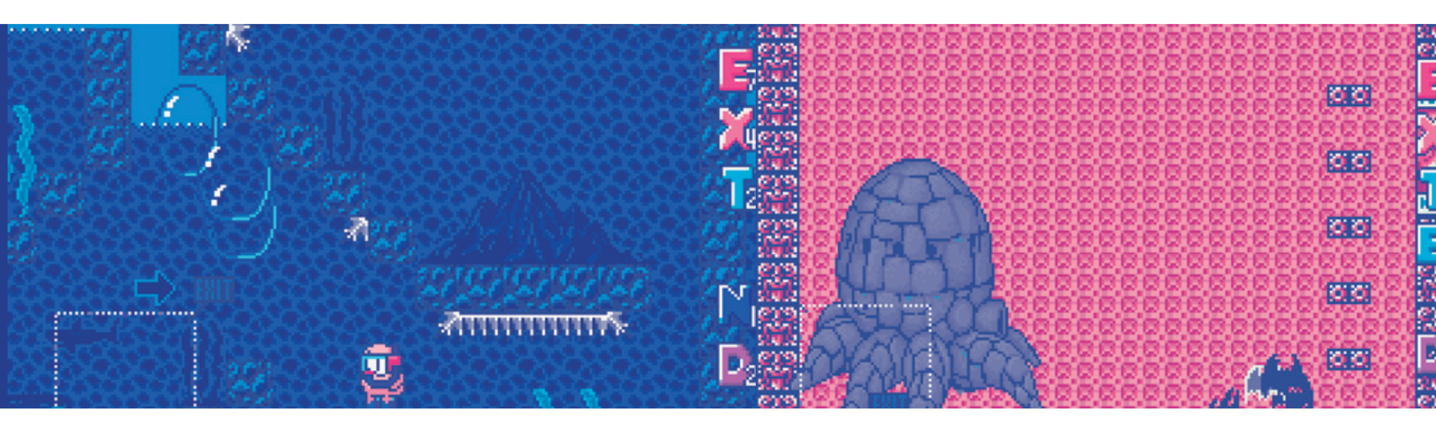


Si tardamos demasiado en finalizar cada nivel, un diablillo invulnerable a cualquiera de nuestros ataques aparecerá y nos perseguirá hasta darnos muerte, algo también muy habitual en las obras de Taito.

Los propios niveles también están repletos de pinchos que nos enviarán al otro barrio con sólo tocarnos, y serán cada vez más numerosos a medida que avanzamos en el juego, hasta que en la última zona nos encontremos con que prácticamente todas las paredes y suelos están plagados de mortíferas púas. Y ya que hablamos del otro barrio, mencionar como nota curiosa que, a partir de la tercera zona del juego (Waitomo Caves), si perdemos nuestra última vida a causa del impacto de un proyectil seremos testigos de cómo el pobre Tiki asciende a los cielos, siendo éste un último nivel completamente jugable. Si logramos finalizarlo con éxito (una ardua tarea, ya que los niveles celestiales son bastante difíciles), al menos obtendremos un mensaje de consolación antes de que aparezca el fatídico Game Over. También existe un portal en cada nivel celestial, bastante escondido, que nos permitirá resucitar y regresar al mundo terrenal manteniendo intacta esa última vida que habíamos perdido; así que, como veis, todos los kiwis van al cielo, e incluso pueden llegar a tener una segunda oportunidad.

También son dignas de mención las áreas acuáticas, que veremos sobre todo en la cuarta zona del juego (Strait Cook). Consisten en espacios inundados por los que Tiki podrá nadar a placer (eso sí, tras ponerse sus correspondientes gafas de buzo). De todas maneras hay que tener en cuenta que los kiwis no son animales anfibios, por lo que tendremos que prestar atención en todo momento a nuestra barra de oxígeno mientras nos encontremos sumergidos. Muchas de las secciones submarinas son bastante extensas, por lo que deberemos buscar las cámaras de aire distribuidas estratégicamente a lo largo del recorrido para tomar algo de oxígeno antes de continuar. Además, Tiki podrá lanzar chorros de agua en un arco diagonal ascendente siempre que se encuentre con la cabeza fuera del líquido elemento, revelándose como una gran arma a la hora de eliminar enemigos, así como una útil herramienta para ahorrar tiempo, dado que al lanzar agua también rellenaremos nuestra barra de oxígeno más rápidamente.

En lo referente al apartado visual, nos encontramos con un excelente uso de la paleta de colores, dando como resultado un juego tremendamente vistoso. Los soberbios diseños de todos y cada uno de los elementos que forman 'The NewZealand Story' también contribuyen a que el título aun hoy en día permanezca fresco y atrayente. Las animaciones de los *sprites* no pasan de lo correcto, aunque el juego tampoco necesita nada más. Lo que sí habría sido de agradecer por parte de los grafistas de Taito es la inclusión de algún *scroll parallax* para dar profundidad a los fondos del escenario. El apartado musical sigue punto por punto lo habitual en los juegos de plataformas de Taito, ya que el juego cuenta con una única melodía principal para la práctica totalidad de la aventura. Hay excepciones, como cuando conseguimos la invulnerabilidad temporal o nos enfrentamos a alguno de los cuatro *final bosses*, pero por regla general estaremos acompañados a lo largo de nuestro



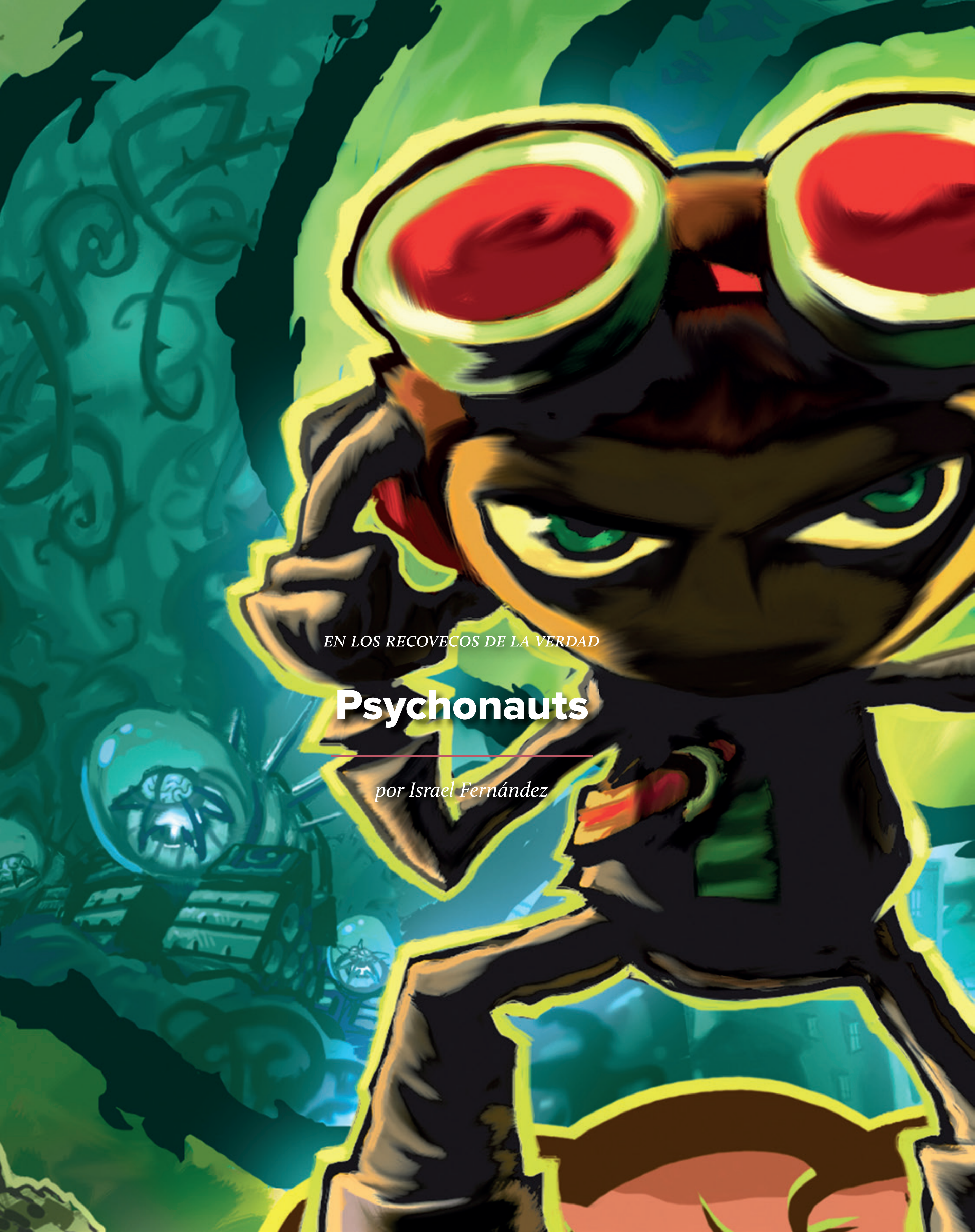
recorrido por un corte musical de poco más de treinta segundos de duración. Afortunadamente, y como es habitual en las obras plataformeras de Taito, dicha minimelodía ha sido compuesta con mucho mimo, resultando bastante pegadiza y consiguiendo que no nos cansemos de ella a pesar de estar escuchándola continuamente.

Versiones, conversiones y remakes

Existen un total de cinco versiones del 'The NewZealand Story' lanzado en salones recreativos, las cuales se diferencian por medio de cambios (leves en algunos casos, bastante relevantes en otros) en el diseño de los niveles o la disposición de los enemigos en pantalla, pero básicamente son el mismo juego, siendo posible encontrarlo también en los recopilatorios que Taito lanzó aproximadamente a mediados de la pasada década para PSP, PlayStation 2, Xbox y PC. Centrándonos ya en las conversiones domésticas lanzadas en su día, la odisea de Tiki llegó a la mayoría de ordenadores que existían a finales de los ochenta, desde el británico Spectrum hasta los japoneses X68000 y FM Towns.

Taito sólo se encargó de realizar las conversiones destinadas a los ordenadores nipones, limitándose a licenciar el título para las computadoras de origen occidental: Spectrum, Amstrad, Commodore 64, Atari ST y Amiga. De la gestión de dicha licencia y la distribución de los juegos se encargó Ocean Software, mientras la programación estuvo a cargo de Imagine Software (versión C64) y Choice Software (resto de versiones). Tras su paso por los ordenadores, era el turno para que 'The NewZealand Story' llegara a las videoconsolas, con conversiones destinadas a NES, Master System, PC Engine y Mega Drive.

Todos los que habíamos probado el título acabamos rezando durante años para que Taito diera luz verde a un hipotético 'The NewZealand Story 2', pero Tiki no reapareció más allá de protagonizar pequeños cameos en otros juegos de Taito; al menos, hasta la llegada de 'The NewZealand Story Revolution' en 2006 para Nintendo DS. No se trató de una secuela, sino de un *remake*, pero menos daba una piedra. Este juego se inspira claramente en el título original, pero posee bastantes diferencias que lo llevan más allá de ser considerado una simple conversión del clásico de 1988. Tras una carátula espantosa (nada que ver con el gran trabajo llevado a cabo por el ilustrador encargado de la imagen de portada que se vio en la mayoría de conversiones de finales de los ochenta y principios de los noventa, el gran Bob Wakelin, que por desgracia nos dejó en tiempos recientes) se oculta un gran juego de plataformas que mejora al 'The NewZealand Story' original en no pocos apartados. De entrada, ofrece una parcela gráfica renovada, mucho más colorista, con un mayor número de animaciones para los *sprites* y con *scroll parallax* para los fondos. Tiki cuenta con nuevas acciones como el doble salto, la posibilidad de correr, de atacar en cualquier dirección y de cargar el disparo al más puro estilo Mega Man para así lanzar un proyectil mucho más poderoso. En definitiva, puede que 'The NewZealand Story' no haya gozado de la popularidad y el legado que merecía, pero treinta años después sigue siendo un clásico indiscutible del género de las plataformas. Feliz cumpleaños, Tiki.



EN LOS RECOVECOS DE LA VERDAD

Psychonauts

por Israel Fernández

Buenos días/tardes/noches, querido lector. Darás por seguro que ahora viene otro texto más en este pasar páginas de lado a lado. Te equivocas. Acabas de pestañear: tu mente está ahora bajo mi control. Lo sé porque tengo poderes.

'Psychonauts' supuso un severo fracaso para una recién inaugurada Double Fine Productions. Con apenas veinte mil copias vendidas durante su primera semana, la inversión hizo temblar los cimientos de Majesco, su distribuidora —proyectos cancelados, CEO renunciando bajo amenaza y once millones de agujero en las arcas—. Tim Schafer, a quien conocerás por otras comedias como 'Grim Fandango' o 'Day of the Tentacle' y que años después escribiría su propia página en la historia de la financiación colectiva, se llevó el puñetazo de una industria que mutaba más rápido de lo que sus saltones ojos podían discernir. 'Psychonauts' es ese *mejor juego no jugado* que *debes jugar antes de morir*. Por desgracia, es verdad.

'Psychonauts' nos relata la estancia de Razputin "Raz" Aquato —en referencia a su animador, Razmig Mavlian—, vástago de una familia de artistas de circo. Un amigable *country-folk* sureño de armónica y escobillas nos da la bienvenida al campamento de verano Whispering Rock —Peter McConnell virtualiza esa camaradería juvenil que sólo sentiríamos en un claro del bosque alejados del mundanal ruido—, allá donde van a parar chavales con un don que no han elegido. Maldición y virtud.



Allí nos enseñarán a formarnos como pubescentes psiconautas mediante todo tipo de actividades al aire libre. La trama evoca, tal vez, ese proyecto subvencionado por la CIA donde estudiantes de Harvard eran instados a participar en un nuevo modelo educativo comandado por MK Ultra. En realidad, no eran sino pruebas de estrés para desarrollar nuevas metodologías de tortura en agentes dormidos o espías capturados. Y ya sabemos cómo acabó aquello: uno se suicidó, otro se convirtió en un popular terrorista —Theodore "Unabomber" Kaczynski, para más señas—.

Estamos atrapados, en cualquier caso. Hay algo en 'Psychonauts' que retrotrae a esa primera adolescencia; no la camuflada de tics y producida por J.J. Abrams, sino a esa noción abstracta de malestar en albergues donde, joder, por más que nos hagamos los duros, estamos deseando ver a nuestros padres. Porque los mosquitos nos han acribillado y en la cantina huele peor que mal. Escuchando a Vernon por pura curiosidad —el típico brasas que no sintetiza—, comprobé cómo la escritura de diálogo puede arrancar carcajadas sin gritarte a la cara que estás comprando humor de saldo. En otra ocasión, parado frente a Louie y John, baterista y DJ respectivamente, vi a dos amigos colaborando francamente por sacar adelante su banda, pese a la disparidad de gustos y criterios. Microrrelatos de niños con anhelos, rabietas y ambiciones superlativas, distintivas de la edad, objetos perdidos deseando ser ▶



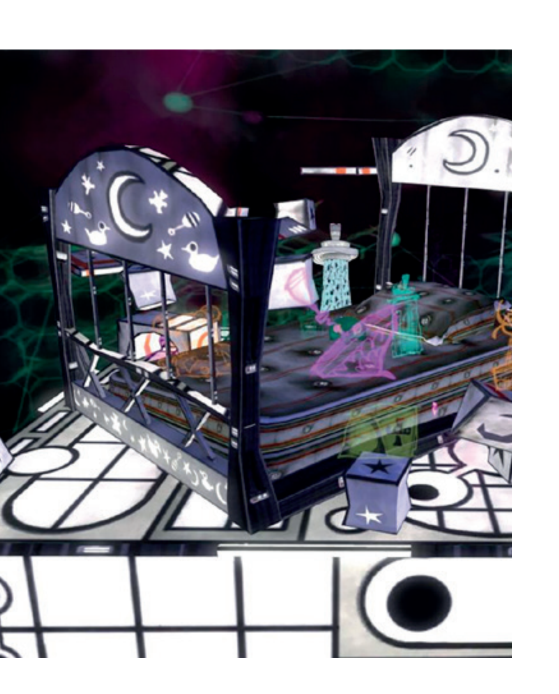
encontrados, enemigos exasperantes y ningún fraternalismo fácil. 'Psychonauts' es un video/juego, todo claro hasta aquí, pero también es el manifiesto artístico de Tim Schafer para con el mercado que le rodea, manipulando la mente pero señalando al corazón, parido por cuarenta y dos tarados en una nave industrial a las afueras de San Francisco a la que se le empantanaba el parking cada vez que llovía.

Cada vez que somos invitados a penetrar en la mente de otro de nuestros tutores brota una sencilla disyuntiva: «¿estás listo para unirte a mí?». Una comunión literal: cuando acabamos el nivel, adueñándonos de una nueva habilidad, somos expulsados del cuerpo del huésped como si de un exorcismo se tratase. Vagar por la mente de otro no es cómodo. Ahí están sus memorias, sus pulsiones más privadas, esos duelos que

Psycho in your device!

Como buena pieza de culto, 'Psychonauts' es dinamita de mecha larga. A las adaptaciones HD en consolas domésticas le sigue el experimento 'Psychonauts in the Rhombus of Ruin', juego para RV que no puede sino hacer suyo el lenguaje del formato. 'Psychonauts Vault Viewer' para iOS, un *recop* con todos los recuerdos de los personajes y comentarios de sus autores. Y aún debemos mencionar la segunda entrega, prevista para 2019 —Markus "Notch" Persson se ofreció a financiarla y resultó ser un chiste—, que asumo tienes marcada en tu calendario. Raz es ese protagonista abnegado, ese púgil abúlico con el prurito de grabar su nombre en la historia. Nunca le viene mal un empujoncillo.

«¿QUÉ MEJOR MANERA DE AMBIENTAR UN PLATAFORMAS QUE A TRAVÉS DE LAS TRAMPAS, LOS POZOS Y LAS AFILADAS ESQUINAS DE NUESTRA PSIQUE?»



mantenemos ajenos a los ojos de los demás. ¿Qué mejor manera de ambientar un plataformas que a través de las trampas, los pozos y las afiladas esquinas de nuestra psique? Eso sí, necesitamos pertrechos: las puntas de flecha que extraeremos del subsuelo son la moneda del juego —el campamento está construido sobre un antiguo cementerio cavernícola—. Con ellas podremos comprar desde un Quitatelarañas, con el que limpiar de temores desvencijados mentes ajenas y propias, o una vara de zahorí con la que hallar puntas más grandes y valiosas, hasta núcleos PSI, un objeto esférico que, según vayamos adquiriendo experiencia, podremos canjear por cartas de pensamientos.

Siguiendo el lema «cada persona es un mundo» por la vía literal, cada incursión presenta nuevas reglas. Un cajón de sastre que los desarrolladores aprovechan para hacer borrón y cuenta nueva y subrayar los principales hitos del género. Una biblia del doble salto que también vemos traducida en los perfiles de compañeros y profesores. El abusón, la pija repelente, el *nerd*, el *travolta*, los *yonkideportistas*, la *hater*... cada NPC nos regala un pedacito de su alma con debates de besugos a cual más descacharrante. Las líneas de diálogo son tantas y tan trufadas de chistes que no es raro pasar las primeras horas de la partida escuchando cuchicheos y discusiones entre otros críos. A lo tonto, nos estamos formando como espías. «Mantén la oreja abierta», nos dirá un desquiciado Ford Cruller, el que fuera más poderoso psiconauta de todos los tiempos y un arquetipo de científico trastornado que guía nuestros pasos.

No hay zona de *confort* entre un nivel vertical convertido en mesa de *pinball*, con bailarinas a lo 'Space Channel 5' y un cubo de Rubik suspendido en la memoria que, forzando su función de sala de entrenamiento controlada, se transforma en una malévola yincana plagada de CENSORES, enemigos que pretenden vetar nuestra libertina imaginación a base de precinto y hostia seca. *Timbartiano* como él sólo —Henry Selick*iano*, en realidad—, el juego suma invisibilidad a pirueta circense (claro) y telequinesis a tortazo con carrerilla. Algo rutinario como *platformer*, con los clásicos problemas de cámara fija y trabas en saltos —y una misión final completamente desafortunada—, 'Psychonauts' es resultado de una era donde la creatividad insultante pasaba el corte, no se cortaba.

Pese a los tropos clásicos de la ficción y la caricatura, en Whispering Rock queda el poso de un secreto deseando ser revelado. Después de treinta años creando algunos de los diálogos más icónicos del medio, Tim Schafer posee la absoluta convicción de quien se viste con la piel de su *fandom*. Podemos reprocharle ciertos vicios, pero a poco que arrojemos perspectiva es de agradecer que accidentes como 'Psychonauts' existan. Y se recuerden. Que tengas un buen día y, por si no nos volvemos a ver, buenas tardes, buenas noches y que duermas bien.



UN ANACRONISMO DELICIOSO

Chippoke Ralph no Daibouken

por Victoria Belver



Cuando pensamos en la primera PlayStation, nos asalta con casi toda seguridad un claro recuerdo: su estética. Tres dimensiones, polígonos y más polígonos, secuencias FMV que inundaban aquellas historias, aprovechando las capacidades de los CD. ¡CG, CG! Llegaba la nueva potencia de los gráficos prerrenderizados. Todo aquello era el futuro, aunque en aquel momento estuviera en pañales. Los plataformas —los pocos que se atrevieron a salir en PlayStation, claro— no fueron una excepción: los que no eran en tres dimensiones eran, con casi total seguridad, 2,5D: gráficos nuevos con jugabilidad clásica. Y en medio de toda aquella tecnología salió 'Chippoke Ralph no Daibouken' ('The Adventures of Little Ralph', tomando su título traducido al inglés), desfasado incluso antes de salir, en 1999. Un plataformas completamente en 2D en un momento en que dejaron de hacerse: un detallismo y belleza gráficos con el que ningún juego de Super Nintendo o Mega Drive podría llegar a soñar, pero un estilo que, en aquel momento, se percibía como anticuado. Se trataba de un plataformas de acción con una especial inclinación por las máquinas arcade, fuertemente influenciado por 'Wonder Boy', 'Rastan' o 'Quartet', según sus propios creadores, con una dificultad endiablada que lo dejó, igual que a tantos otros, como exclusivo del país nipón.

Desde New Corporation no inventaron nada que no existiera ya, pero cuando un trabajo está tan bien hecho, poco importa. Hay saltos, hay espada, hay incluso disparos; pero se queda muy lejos de juegos que abrazan más el *run and gun,* como la saga 'Ghost 'n Goblins', y se decanta por el plataformas más clásico. Se trata de un juego corto —más aún si se juega en modo fácil, dado que se terminará abruptamente a tres niveles del final—, de únicamente ▸



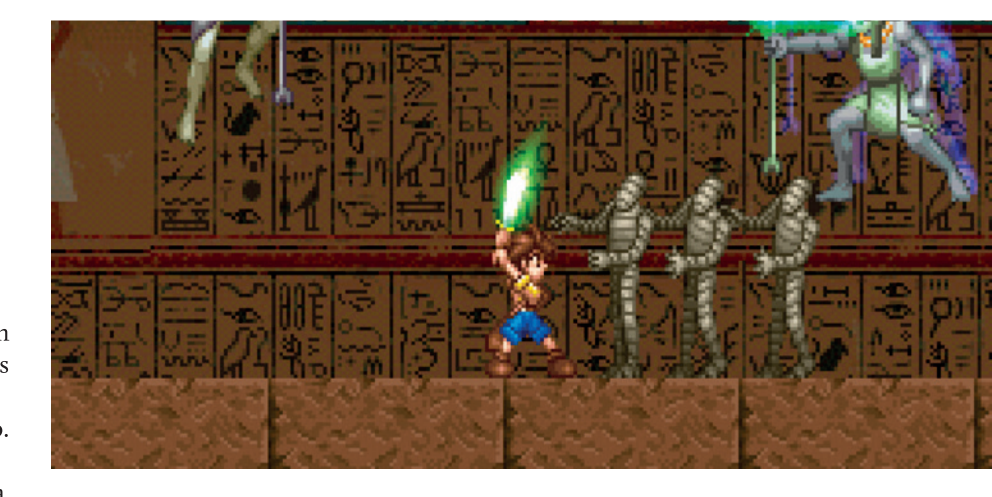
Street Fighter, ¿estás ahí?

Algo muy curioso es que el juego está repleto de jefes: los clásicos plataformeros, y los de final de fase. Estos últimos resultan increíbles, puesto que de repente aparece un jefe que ocupa media pantalla, Ralph crece hasta ese mismo tamaño, y la cosa muta a un juego de lucha que imita el plantel y *moveset* de 'Street Fighter II', con sus *hadōken*, personajes de carga, patadas asesinas de Chun-Li... Los combates están tan elaborados que, al terminar el juego, se desbloquea un modo de lucha *versus* en el que todos los personajes son seleccionables.

«'CHIPPOKE RALPH NO DAIBOUKEN' PARECE HECHO POR EMPOLLONES DE LOS PLATAFORMAS: GENTE QUE HA ESTUDIADO CADA MILÍMETRO DE LOS GRANDES CLÁSICOS DEL GÉNERO»

ocho fases. Pero esa brevedad se compensa con un talento desbordante, pues todos los elementos funcionan con la precisión de un reloj suizo, con un diseño inteligentísimo en todo momento.

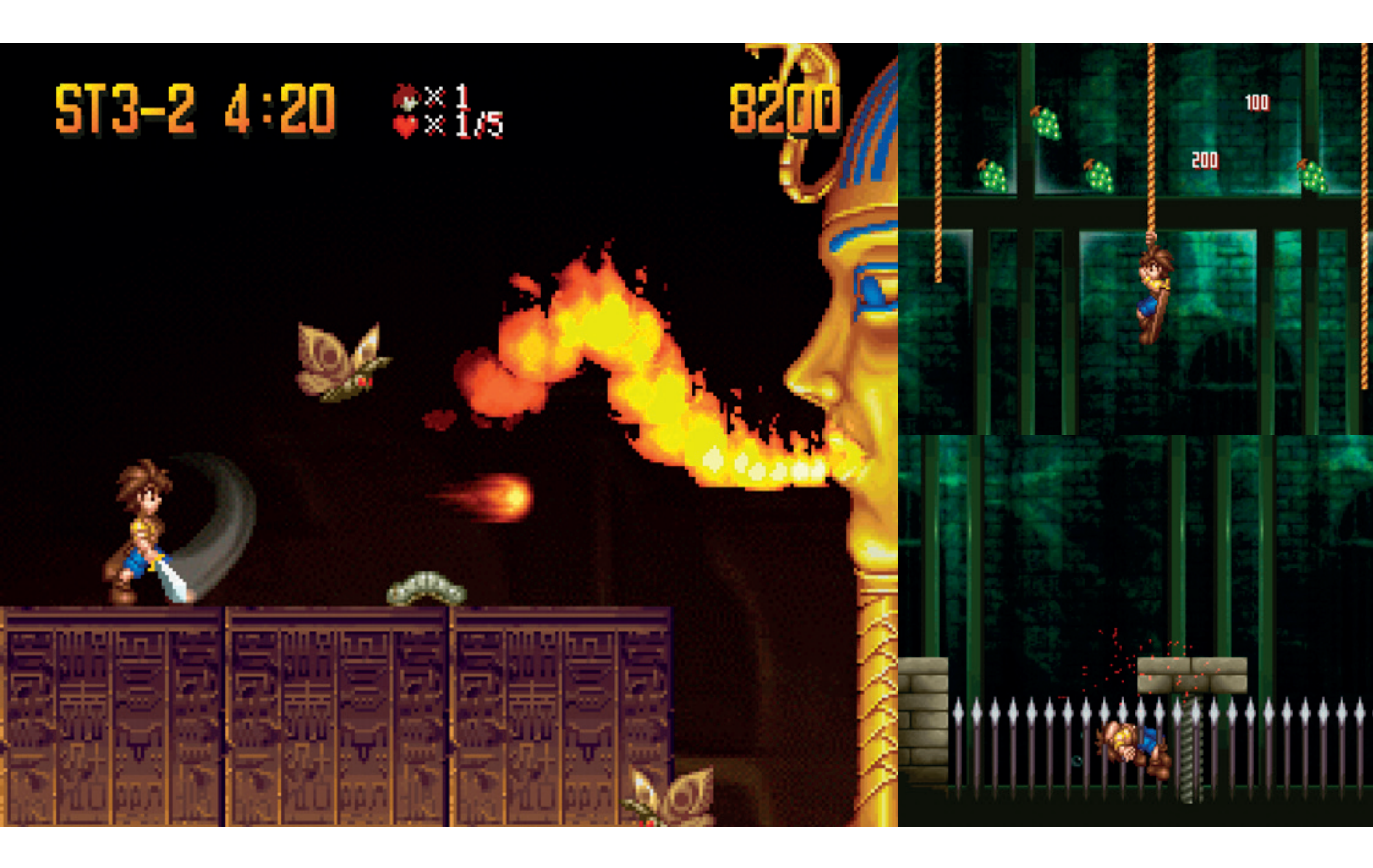
Todos los enemigos, trampas y plataformas están colocados en el punto perfecto, y aunque muramos de un sólo toque (dos en niveles más avanzados, si cogemos el *power-up* del escudo) no se percibe nunca como un juego injusto. Consigue ese efecto que sólo los más grandes logran: teniendo una dificultad muy elevada, un ensayo-error casi constante, niveles hechos de pura maldad... aun con todo eso, al morir, lo sabemos: ha sido, únicamente, culpa nuestra. Los *checkpoints* están colocados con maestría, y la dificultad muy bien medida: en los niveles más fáciles no habrá apenas puntos de control y moriremos de un solo toque, pero más adelante —cuando la cosa se complique de verdad— serán colocados con mucha precisión para evitar siempre la frustración en el jugador e incentivar que siga jugando. Las secciones más difíciles terminan siempre con un *checkpoint*, y por mucho que muramos, podemos seguir jugando hasta el infinito sin tener que repetir toda la fase: únicamente esa sección que se nos ha atravesado.



Pero no todo es sufrimiento, claro. Es un juego que penaliza los errores, pero también premia la habilidad. Poniendo un ejemplo, tenemos un medidor de puntuación similar al de 'Ghost 'n Goblins' o 'Strider' que irá aumentando en función del tiempo que tardemos en terminar una fase y de los enemigos que vayamos derrotando. No obstante, los niveles son muy abiertos, por lo que todos tienen varios caminos para ser terminados sin tener que

Llegó de la nada

New Corporation es una empresa salida de la nada, que llegó tan rápido como se fue, y que, debido a su nombre genérico y su poca popularidad, resulta harto difícil de investigar. Lo que sí sabemos es que empezaron a trabajar en 'Chippoke Ralph no Daibouken' en Sharp X68000 y eventualmente migraron a PlayStation, por lo que el desarrollo tuvo que ser muy largo considerando que la última versión de la máquina salió en 1993 y el juego vio la luz en 1999. No tienen ningún título particularmente brillante o famoso en su palmarés: salieron de la nada, nos regalaron el plataformas 2D más brillante de su tiempo, y se fueron en silencio a seguir haciendo juegos de boxeo.



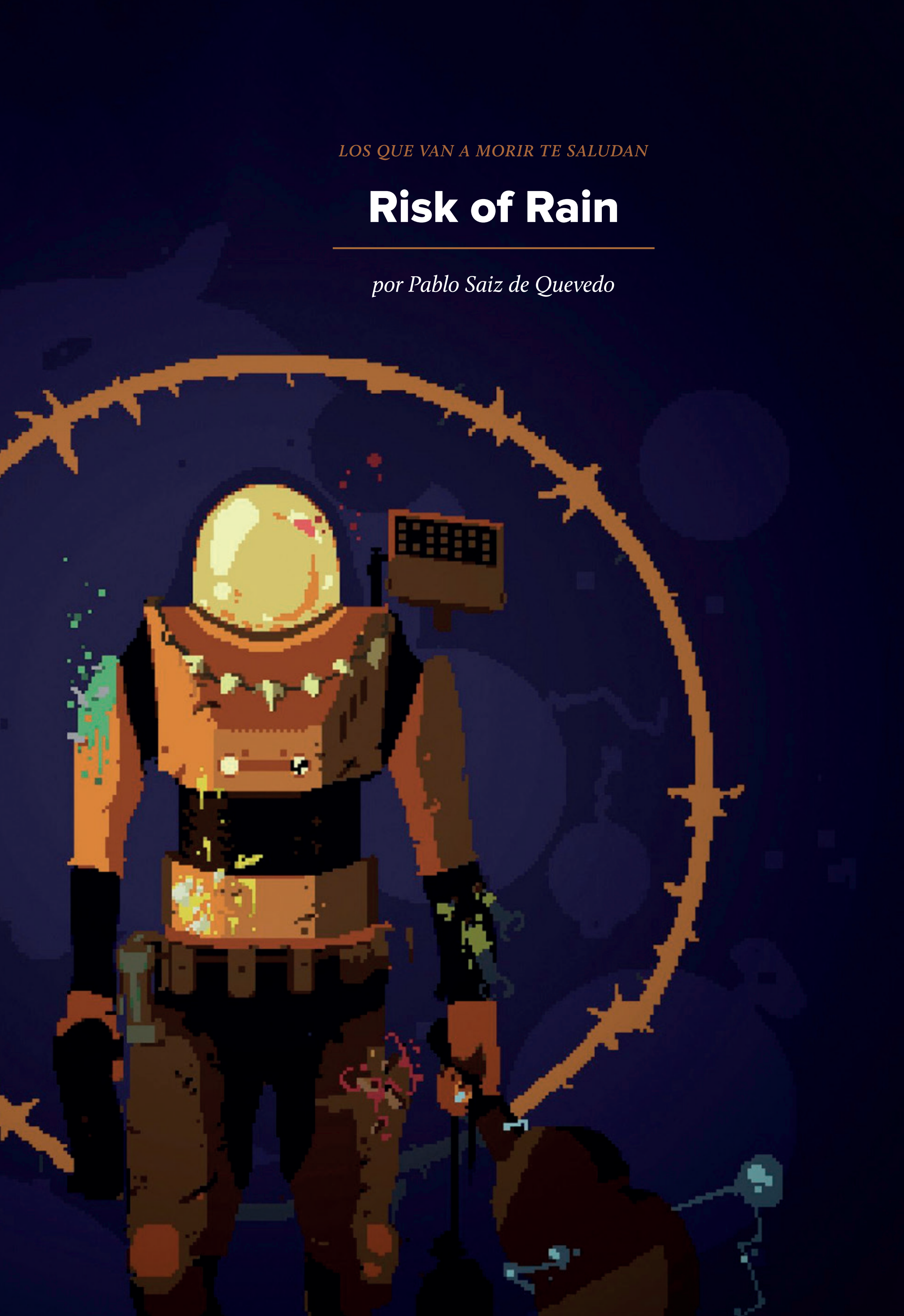
rebuscar demasiado. El concepto más interesante está en las frutas: 'Chippoke Ralph no Daibouken' es diabólico de por sí, pero ir por el camino marcado por las frutas —algunas desaparecen a los pocos segundos, dado que dependen de los riesgos que el jugador asuma y, de no acercarse lo suficiente al enemigo, se volatilizarán— lo acerca cada vez más al infierno, a la par que multiplica la puntuación, compensando el riesgo y la habilidad por encima de todo: las partes más difíciles de cada nivel son también las mejores, y terminarlas es extraordinariamente satisfactorio.

La verdad es que 'Chippoke Ralph no Daibouken' lo tuvo todo para triunfar, pero se quedó en poco menos que un juego de culto que, parece, el tiempo no ha puesto en su lugar. Un diseño ingenioso, diversión a raudales, y ese toque sádico para los que ya son entusiastas del género. Podríamos decir que se trata, en pocas palabras, de un plataformas hecho por empollones de los plataformas: gente que ha estudiado cada milímetro de los grandes clásicos del género, observando qué decisiones de diseño hicieron deslumbrar a los juegos más importantes. Abraza, claro, todos los clichés *plataformeros*: un nivel de vagonetas, uno con suelo resbaladizo, otro en Egipto... pero lo hace con una destreza increíble: sin brechas, sin momentos de flaqueza. Es corto, sí, pero no hay fases mediocres u olvidables: todas están en lo más alto de la excelencia a la que puede aspirar un juego de este estilo. 'Chippoke Ralph no Daibouken' es tan bueno que puede mirar de tú a tú a cualquier plataformas 2D, sin importar género, época, o sistema. Pero también es un juego tan criminalmente olvidado que, por desgracia, muy pocos llegarán a descubrir el tesoro *plataformero* más grande de su generación.

LOS QUE VAN A MORIR TE SALUDAN

Risk of Rain

por Pablo Saiz de Quevedo



No sabes por qué este viaje, en teoría rutinario, a bordo de una nave de transporte de mercancías, ha acabado en accidente y dando con tus huesos en este planeta. Tampoco importa: sabes que la atmósfera es lo único que no intenta matarte, y con eso basta. El crono corre en tu contra mientras buscas el teleportador que te lleve al siguiente paraje, siempre un poco más cerca de la cabina de la nave y de la ansiada libertad. Pero en tu interior, como una sombra sobre tu corazón, notas a la Muerte, y sabes que has venido aquí a morir. Aunque consigas salir a la órbita planetaria.



Toda la aparente tranquilidad inicial que 'Risk of Rain' despliega para darnos la bienvenida es engañosa: el evocador tema principal, la serenidad de esa pantalla de selección de personaje imitando una cápsula de desembarco, los primeros compases de juego sin apenas enemigos... todo un engaño calculado para que nos dejemos llevar, para que pensemos que llegar hasta el final de la aventura tampoco va a ser tan complicado. Y la ilusión puede que dure un minuto, o dos, o incluso tres, pero tarde o temprano los cada vez más frecuentes —y extraños, y poderosos— enemigos nos quitarán esa impresión de falsa seguridad, si no nos matan antes. Y cuando creamos que la soga empieza a apretarnos el cuello, el lejano tañido de una campana se insinuará entre las notas de la banda sonora, miraremos a la esquina superior derecha de la pantalla, y veremos que donde antes ponía Very Easy ahora sólo pone una de esas palabras... y la barra que le acompaña ha cambiado de color. Echémonos a temblar, porque lo que hemos vivido hasta ahora no es más que el calentamiento previo.

Pero, ¿qué es 'Risk of Rain'? Es, en pocas palabras, plataformeo con toques de *roguelike* y estética de píxel (no muy) gordo a lo largo de seis niveles en los que todo lo que se mueve intenta matarnos mientras acordes de rock más o menos progresivo amenizan la acción. Nuestro objetivo: alcanzar un teleportador marcado en rojo, sobrevivir noventa segundos a una oleada interminable de enemigos comandada por un jefe final, eliminar a todos los que queden vivos cuando acabe ese tiempo, y marchar al siguiente nivel. Por lo general, acabaremos muertos antes de que eso ocurra, porque el juego no se corta en intentar destruirnos.

No, no es una exageración: pese a que empiece con suavidad, 'Risk of Rain' va incrementando la dificultad a medida que pasa el tiempo, y el progresivo fortalecimiento (en número, potencia y variedad) de los enemigos es más rápido que el del personaje que manejamos. Una útil barra acompañada de un cronómetro, situada arriba a la derecha, nos informa del nivel de dificultad en el que estamos; al menos, hasta que hayamos pasado del nivel Insane, momento en el cual los mensajes del juego se pondrán más... personales. «TE VEO», dirá el juego una vez haya subido más allá de la dificultad Demente; «VENGO A POR TI», agregará más tarde, para por último prorrumpir en carcajadas escritas si sobrevivimos lo bastante.

¿Es entonces la mejor táctica intentar terminar cada nivel a la mayor velocidad posible? No necesariamente: debemos poten- ▶

ciarnos, subiendo nuestro nivel y rescatando alguno de los objetos que viajaban con nosotros en la nave, y para eso necesitamos abatir a los enemigos y obtener el dinero y experiencia que llevan. Pero ¡cuidado! Aquí es donde reside otra de las trampas de 'Risk of Rain': en cómo juega con nuestra avaricia, poniendo delante de nosotros apetitosos contenedores para que perdamos el tiempo tratando de obtener sus riquezas mientras la dificultad crece y crece. Equilibrar la necesidad de hacernos con estos objetos con la de completar cada nivel en el menor tiempo posible es una habilidad capital para alcanzar el triunfo.

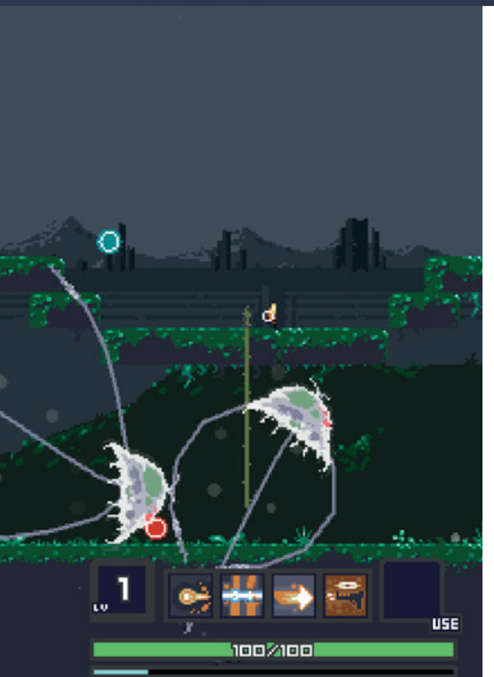
Claro que ese triunfo no llega sin multitud de fracasos previos; ya hemos dicho que 'Risk of Rain' tiene toques de *roguelike*, después de todo. Comenzamos con un solo personaje a elegir, y un plantel más bien limitado de posibles objetos a obtener, desbloqueando nuevos objetos (y personajes) a medida que conseguimos logros más o menos extraños: matar a cierto número de enemigos, reunir determinada cantidad de objetos, llegar hasta cierto nivel sin sufrir un rasguño... Y todo ello en niveles que, aunque acaban resultándonos familiares, siempre experimentan algún cambio en su estructura cada vez que los visitamos; aprendernos esos posibles cambios no sólo mejorará nuestras posibilidades de encontrar antes el teleportador, sino que nos abrirá las puertas a obtener alguno de los artefactos (y, a veces, personajes) secretos que ocultan sus recovecos.

¿Hemos dicho artefactos? Exacto. El extraño planeta en el que hemos tenido la desdicha de caer guarda en sus entrañas estos singulares objetos, que podemos activar desde el menú de personajes una vez conseguidos, y que sirven para hacer las cosas, si no más fáciles, sí más interesantes: convertir a todos los enemigos en versiones de élite (aunque con barra de energía normal, gracias a Dios o al Diablo), provocar que lancen a los cuatro vientos esferas explosivas al morir, quitar la aleatoriedad de las cajas de botín... Si el juego se nos acaba haciendo repetitivo, con los artefactos podemos añadirle un poquito de sal y pimienta a su desarrollo.

Pero hasta la sal y pimienta pueden no bastar si el estilo de juego de 'Risk of Rain' no nos

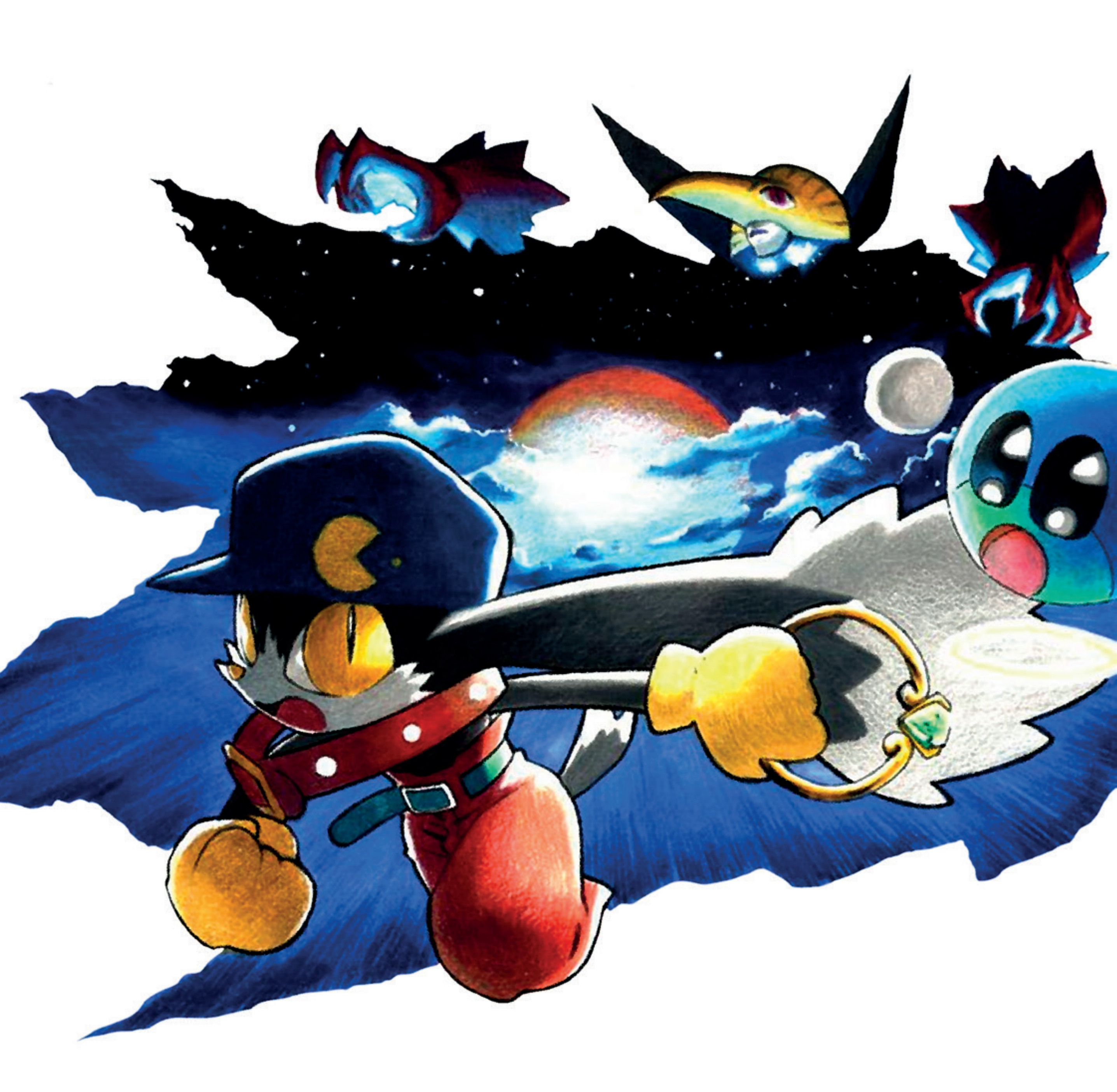
«'RISK OF RAIN' SE HACE QUERER ENSEGUIDA A POCO QUE NOS GUSTEN LAS PLATAFORMAS CON TOQUES DE ALEATORIEDAD Y DIFICULTAD INMISERICORDE»





entra, y es verdad que (variaciones de nivel aparte) el juego puede acabar volviéndose repetitivo a fuerza de intentar conquistarlo sin éxito. Que podamos disfrutarlo depende mucho de la paciencia que tengamos para volver a atacarlo cada vez que nos derrote, aprendiendo de nuestros errores para alcanzar el último nivel y, con él, la demencial lucha final en tres fases que pone el colofón al juego.

Y cuando lo hacemos, ¿qué nos queda? Descansar un poco de tanta intensidad y, tal vez, volver a intentarlo, con el mismo personaje o con otro distinto. 'Risk of Rain' se hace querer enseguida a poco que nos gusten las plataformas con toques de aleatoriedad y dificultad inmisericorde. Aunque escapemos del planeta, nunca nos vamos realmente de ahí, como en cierto modo sugieren la mayoría de finales del juego; salvo excepciones muy contadas, los posibles protagonistas no salen intactos de su batalla por la supervivencia, y quien más y quien menos deja un pedazo de su alma en la misma fosa común en la que yacen todos los enemigos a los que han abatido con nuestra ayuda. Nosotros tampoco, pero en nuestro caso para bien, porque (con suerte) habremos disfrutado a la vez que sufríamos con el desafío que nos ha puesto por delante.



CON MEDIA DIMENSIÓN EXTRA

Klonoa: Door to Phantomile

por Alejandro Patiño



Cuando el tsunami 3D llegó para quedarse, la industria del videojuego quedó patas arriba. Lo que logró 'Virtua Fighter' iba mucho más allá de inventar una nueva manera de ejecutar un género. Su relevancia fue mayor incluso, ya que logró instaurar toda una nueva forma de hacer videojuegos, llegando todavía más allá cuando pasó de pasajera moda a rabiosa tendencia.

Acostumbrados a los juegos en tres dimensiones de los salones recreativos, los usuarios querían disfrutarlos en casa; así que, durante los últimos años de la década de los noventa, todas las compañías se esforzaron en aprovechar las nuevas posibilidades de una tecnología que no sólo incrementaba la calidad gráfica sino que, por primera vez, permitía —prácticamente exigía— nuevas maneras de jugar. Lo que hizo Nintendo con 'Super Mario 64' o Core Design con 'Tomb Raider' abrió la puerta a nuevas fórmulas que reinterpretaban el videojuego de plataformas tradicional; con la inmersión por bandera y la complejidad de sus universos como su mayor atractivo, el género plataformero fue uno de los que mayor beneficio obtuvo con la adición de una nueva dimensión.

Sin embargo, resulta imposible negar la gran diferencia existente entre los videojuegos de plataformas en dos y en tres dimensiones: su jugabilidad. Aquellos añejos juegos de saltar y esquivar viajando del punto A al punto B seguían contando con un enorme carisma y poder adictivo, además de una jugabilidad a prueba de bombas. Y además, el público todavía demandaba esos juegos, ya que cierta parte de sus seguidores habituales sentían ▸

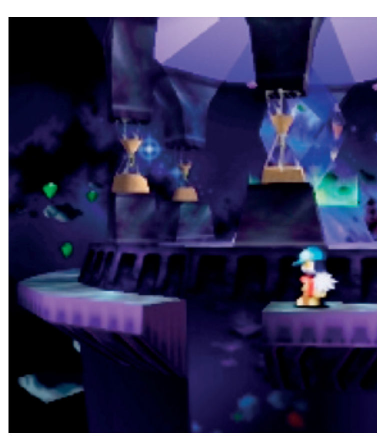
«'KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE' TOMA EL PLANO HABITUAL SOBRE EL QUE NOS MOVEMOS EN DOS DIMENSIONES Y LO RETUERCE HASTA DOTARLO DE PROFUNDIDAD»

que, en cierto modo, aquellos modernos videojuegos de plataformas de inmersión maximizada y complejos mundos tenían un aire tan distinto que prácticamente se podían considerar de diferente tipo. De manera que era completamente lícito seguir reclamando plataformas de corte más clásico, adaptados, eso sí, a las capacidades de las nuevas generaciones. En Namco detectaron y entendieron esta demanda a la perfección, y así fue como nació 'Klonoa: Door to Phantomile'.

Desde el primer momento en que uno veía la carátula de 'Klonoa', ya podía imaginar frente a qué se encontraba: Klonoa era un gato antropomorfo de orejas extralargas cuyo aspecto y pose nos hablaban de un plataformas muy tradicional, con su carismático personaje provisto de alguna disparatada habilidad capaz de construir una mecánica jugable y su disposición al salto como medio de vida. Klonoa era todo un estereotipo amable y dicharachero que habitaba el mundo de los sueños, y que un día se topaba, como de la nada, con su nuevo amigo Huepow, un espíritu mágico que le brindaba un anillo capaz de utilizar el poder del viento. Pero no todo iba a ser miel sobre hojuelas en aquella linda mañana, ya que justo en ese momento, el mundo de Klonoa sufre la invasión de los seres de pesadilla, unos malvados engendros ansiosos por destruir y consumir la armonía de tan mágico mundo. Por suerte, el anillo encantado servirá a Klonoa como arma para atrapar a los enemigos y, posteriormente, lanzarlos en cualquier dirección. Sí, cualquiera. Incluso retorciendo el plano.

Lo que de verdad hace relevante a 'Klonoa: Door to Phantomile' es que se trata de uno de los primeros videojuegos de plataformas en 2,5D, lo que quiere decir que la propia jugabilidad toma el plano habitual sobre el que nos movemos en dos dimensiones y lo retuerce hasta dotarlo de profundidad, consiguiendo un efecto visual muy atractivo que añade vistosidad e inmersión al tiempo que mantiene una jugabilidad clásica. Y esto





permite, claro está, construir un mundo mucho más lleno de vida, en el que podemos mover a nuestro querido personaje —modelado con *sprites* comunes en dos dimensiones— por mundos que giran, retuercen y trenzan sus caminos.

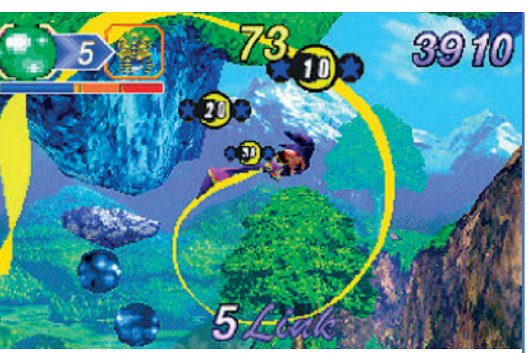
Pero esta función estética no es la única virtud del juego —y del resto de plataformas 2,5D—, ya que la posibilidad de contar con escenarios poblados con diferentes *carreteras* dispuestas en varias capas de profundidad ayuda también a incrementar la vertiente de exploración del juego. Mientras que en un plataformas 2D tradicional la exploración se efectúa en base a un plano horizontal o vertical, en este caso los caminos que se cruzan con dichos planos ofrecen escondites o incluso accesos a nuevas áreas que explorar en busca de bonificaciones o, sobre todo, coleccionables. Cada uno de los mundos que explora Klonoa están poblados por una raza fantástica, y algunos de sus integrantes han sido apresados en burbujas por los malvados seres de pesadilla. Encontrarlos a todos se convierte en el principal objetivo secundario —valga la contradicción—, al albergar la mayor parte del reto que ofrece un título que destaca por su escasa dificultad. Conseguir salvar a todos estos pobladores se convierte en un aliciente importante en el desarrollo del juego, y desbloquea además un nivel extra con un nivel de dificultad muy por encima de la media.

Sin embargo, la mayor de las adiciones que esta media dimensión extra aporta a 'Klonoa' reside

en su faceta más puramente lúdica. Al contrario que en otros plataformas en 2,5D, en 'Klonoa' este avance tecnológico sirve para alterar de verdad la jugabilidad y conseguir llegar a mecánicas que serían imposibles en un plataformas 2D. Una vez hemos apresado a un enemigo con el mágico anillo de aire, Klonoa es capaz de lanzarlo hacia delante, hacia abajo, a la izquierda o a la derecha, pero también hacia el fondo de la pantalla o en dirección a la misma, lo cual permite acabar con los enemigos desde posiciones de seguridad antes de llegar hasta ellos, pero además accionar resortes que nos abran caminos en algunos de los escasos puzles —de moderada dificultad— o llegar hasta algunos de los coleccionables más escondidos. Pero es en los jefes de final de nivel —imaginativos por igual en diseño como en patrones de ataque y defensa— donde estas mecánicas alcanzan su mayor grado de brillantez, al propiciar en todo momento combates muy originales, divertidos y sorprendentes pero que, sobre todo, se juegan de manera completamente inédita a como se haría en un plataformas tradicional, debido a un uso de la profundidad que cobra una relevancia supina.

'Klonoa: Door to Phantomile' empieza siendo tan fácil que se arriesga a parecer intrascendente para el jugador avezado, pero alberga, una vez entramos en mayor profundidad, unas mecánicas interesantes e imaginativas, que terminan por dibujar un juego solvente y divertido de verdad. Puede que su apariencia infantil y su excesivamente edulcorada banda sonora —por otro lado, fantástica, eso sí— sugieran un videojuego demasiado *kawaii*, incapaz de suscitar interés hoy en día, pero bastará con llegar a alguno de los combates contra los jefes para constatar la solidez y el empaque de su propuesta. Y para poner de manifiesto que cuando llega una nueva tecnología, a veces el camino más evidente no es el único viable.

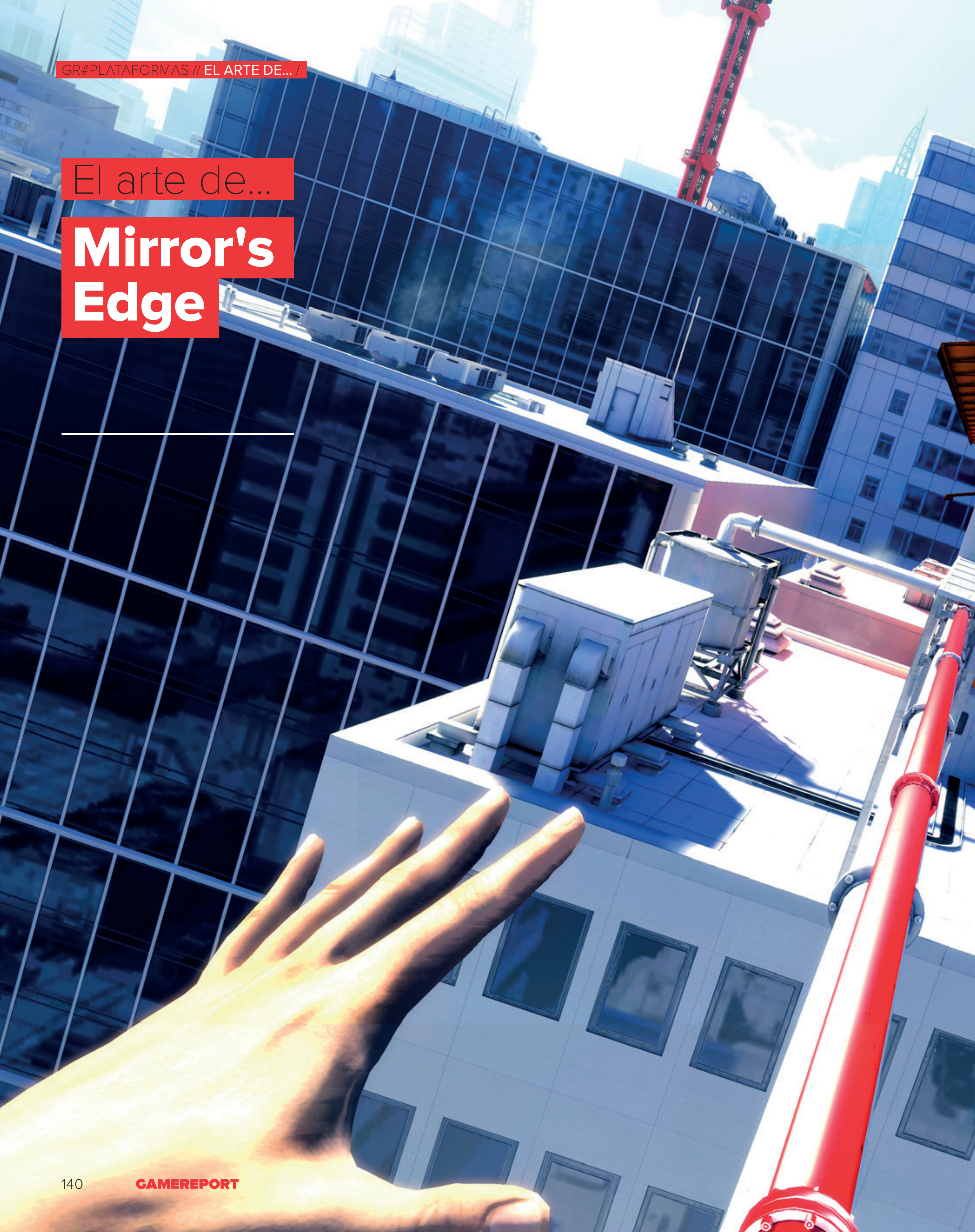




Otras formas de entender el 2,5D

La fórmula de 'Klonoa' no es la única que implementó media dimensión extra en el desarrollo del videojuego de plataformas. Mientras que ejemplos como 'Bug!' utilizaban desplazamiento con profundidad, pero siempre limitado a las dos dimensiones —izquierda/derecha o fondo/frente, pero nunca combinadas—, 'Nights into Dreams...' lo utilizaba como punta de lanza del desarrollo de niveles —circulares, todos ellos—, y por supuesto, también abundaron los títulos en los que esta media dimensión cumplía una función meramente estética.

El arte de...
Mirror's Edge







«Esta ciudad solía palpitar con energía. Era sucia y peligrosa, pero vital y extraordinaria. Ahora es diferente. Al principio los cambios fueron lentos. Muchos ni los percibieron o los aceptaron sin más. Eligieron lo más fácil, pero no todos. Y a los que no se conformaron los marginaron y los criminalizaron. Y ahora son nuestros clientes. Nos hacemos llamar runners. Existimos en el límite entre apariencia y realidad. El filo del espejo. Evitamos los problemas, la atención y los polis no nos molestan. Los runners vemos la ciudad de otra forma. Vemos el flujo. Los tejados son caminos y los conductos posibilidades y vías de escape. El flujo nos hace seguir corriendo. Seguir con vida». ●


RYDING PARK
MIND THE GAP WHEN BOA

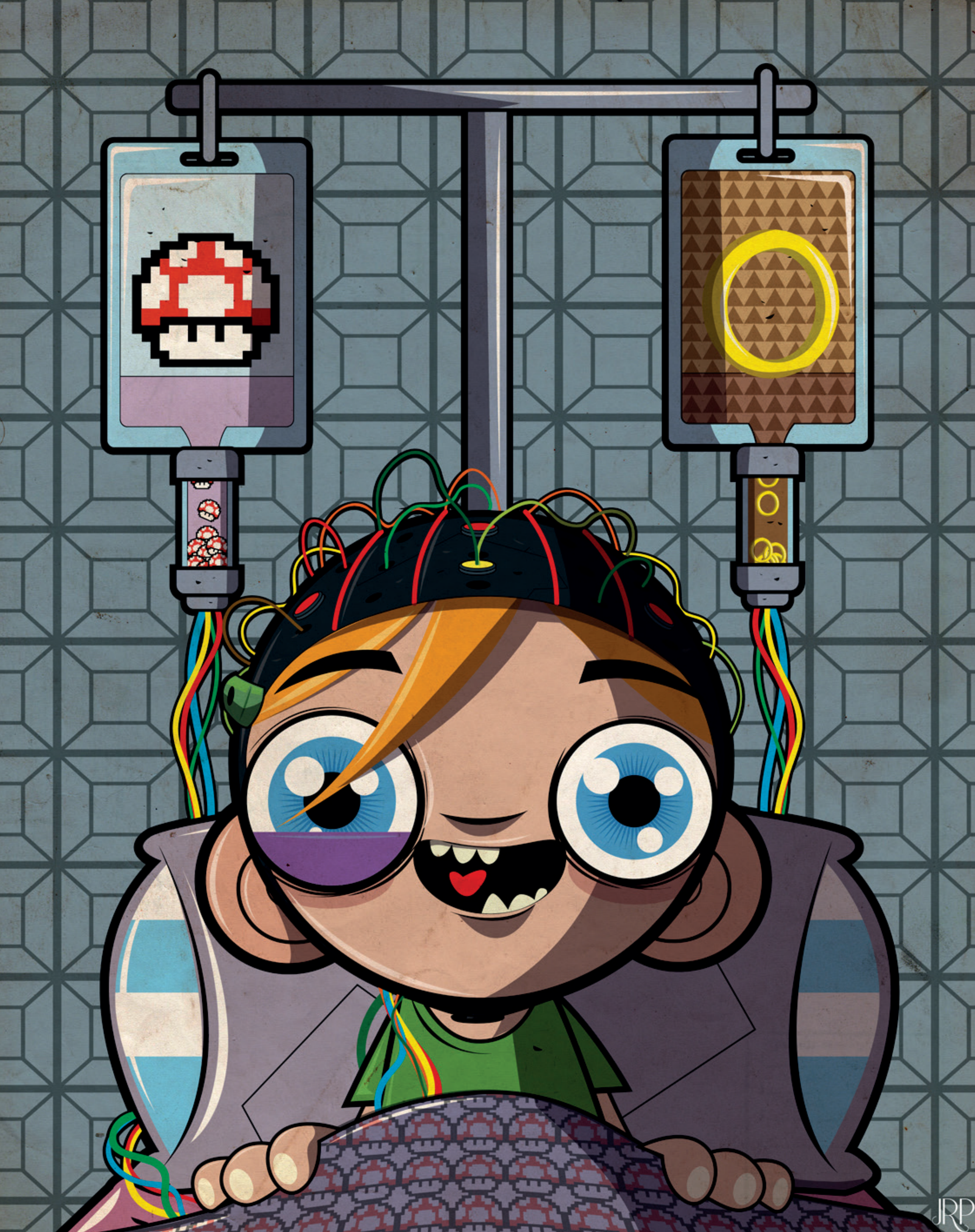
Cybathlon, fábrica de sueños

por Luis García

ILUSTRACIÓN: JUAN RUBÍ ◄

Kloten, localidad próxima a Zurich, presenció el nacimiento de un acontecimiento hasta la fecha insólito. Era octubre, año 2016. Robert Riener, profesor del Sensory-Motor Systems en el instituto ETH Zurich, soñó con un evento capaz de visualizar, dar apoyo y sumar recursos al desarrollo de varios sistemas de asistencia a personas con discapacidad motriz. El Cybathlon es la competición olímpica que reúne cada cuatro años a deportistas —llamados pilotos para la ocasión— y presenta un total de seis asombrosas disciplinas. Pruebas difícilmente integrables en los Juegos Paralímpicos, ya que los equipos inscritos son empresas especializadas en el desarrollo de tecnología de última generación, destinada a facilitar la vida a parapléjicos y tetrapléjicos, e incluso desarrollar prótesis articuladas dignas del mismísimo 'Deux Ex'. Exoesqueletos, sistemas de estimulación muscular a partir de descargas eléctricas. Todo lo que representa el llamado dopaje tecnológico, prohibido por el comité paralímpico y tan controlado que incluso pondría en entredicho la leyenda de la natación Michael Phelps por el uso de un traje de baño capaz de adaptarse a un cuerpo setenta veces más que el resto. «Siento que soy un cohete», decía. Siendo ese dopaje tecnológico el eje sobre el que gira, Cybathlon se ha convertido en esperanza en forma de ayudas mecánicas en desarrollo, cada día más próximas a mejorar la calidad de vida de muchas personas con dificultad para desplazarse, igual que la alta competición automovilística sirve de campo de pruebas de tecnologías luego implantadas a nivel comercial.

Dentro de este joven evento con audiencia de cuatro mil asistentes, un videojuego se hace protagonista. Un *endless runner*, subgénero derivado de las plataformas, de humilde nacimiento en portales dedicados a juegos Flash, y de relevancia adquirida en móviles inteligentes, es orgulloso cabeza de cartel. Atractivo concedido por el control de los cuatro pilotos sobre su avatar, diferenciados por el color de sus ropajes. Entorno tridimensional. Una pista unidireccional que cuenta ►


JRP

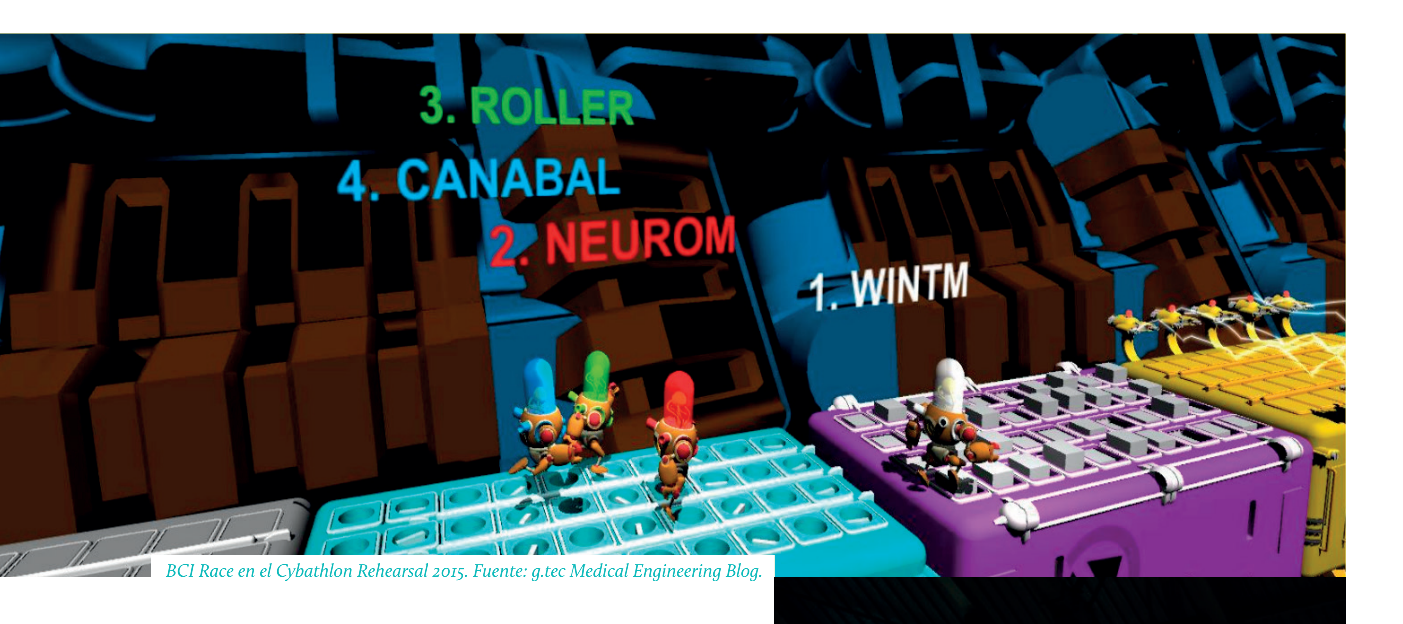


Cybathlon BCI Race, en ETH Zurich. Foto: Alessandro Della Bella.

con un total de dieciséis plataformas repletas de obstáculos que deberán ser sorteados a través de saltos, deslizamientos, *sprints* e incluso frenadas cuando las circunstancias lo requieran. El cerebro humano como mando orgánico. A través de un casco desarrollado por cada instituto participante, los pilotos enviarán órdenes en forma de pensamientos previamente mapeados que los cascos traducirán gracias a un número variable de electrodos. La información pasa del cerebro al casco, y de ahí al ordenador. Cuanto más rápidos sean los pensamientos, más veloz será el avatar; una orden errónea y parará en seco. El *brain-powered racing* representa el primer videojuego competitivo de tal naturaleza. Una obra con finalidad médica, capaz de mejorar la calidad de vida de ciertos individuos. Y no está sola en tal quimera.

Al otro lado del charco, en Canadá, un equipo formado por Gregory West, Sylvie Belleville e Isabelle Peretz, profesores de la Universidad de Montreal, se encargaría de usar otro plataformas para un estudio destinado a luchar contra la demencia incipiente y el mal de Alzheimer. «Los puzles y retos escondidos en los niveles tridimensionales de 'Super Mario 64' obligan a generar un mapa cognitivo en el cerebro, a reconstruir el entorno virtual que el cerebro explora», comentaba Gregory. Un inapreciable esfuerzo que ayuda —demostrado por el estudio— a aumentar la materia gris alojada en el hipocampo, región del cerebro asociada a la memoria espacial y episódica, clave en la salud cognitiva a largo plazo. La cantidad de masa gris contenida sirve como indicativo para los desórdenes neurológicos. Otros estudios que a su vez usan videojuegos como tratamiento, como es el caso de 'Project: Evo', de la empresa californiana Akili, demuestran que también se mejora la comunicación entre el córtex prefrontal y la parte trasera del cerebro. Este proyecto tiene como objetivo convertirse en un tratamiento que sustituya la química de las farmacéuticas, tanto en casos de mal de Alzheimer como en casos de depresión o trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH).

Huelga decir que, aunque el futuro es esperanzador, en cualquiera de los casos mencionados nos encontramos en el inicio del camino. Y por mucho que me pese, su trayecto se prevé largo, acechado de enemigos y dificultades. Poca visibilidad mediática, o nula, tienen los proyectos médicos que hacen del videojuego un avance que aúna diversión, competición y beneficio para el paciente. Poco rédito parece generar la positividad del mensaje, más cuando a cada matanza indiscriminada por parte de un jugador de videojuegos la obra es señalada con intención acusatoria. El videojuego como ente convertido en culpable. Mejor echarle la culpa al recién llegado, relegado a tapar parte de



BCI Race en el Cybathlon Rehearsal 2015. Fuente: g.tec Medical Engineering Blog.

'Brain Runners'

nuestras vergüenzas como sociedad. En los medios parece no haber lugar para la doble cara de la moneda; veremos cuánto tiempo se sigue soportando la estafa. Quizá lo peor es que el engaño no ayuda al avance de la medicina lúdica. Tampoco favorece a este fin ser ensayos o proyectos destinados a minorías, en ciertos casos desplazadas a un segundo, tercer o cuarto plano. Ese casco traductor de pensamientos en fase *pre-alpha* está destinado a ser la voz, incluso las piernas, de exoesqueletos que mantengan en pie a parapléjicos y tetrapléjicos. ¿Cuánto crecerían las inversiones privadas si estuviéramos hablando de productos con salida comercial? ¿Cuánto aumentaría la velocidad de desarrollo de esos proyectos si realmente estuviésemos implicados con sus luchas? Pero hablamos de ellos, de los otros. De la minoría tras la minoría. De tabús que conviven entre nosotros. Asimilados, pero nunca afrontados.

Por mucho que nuestra cultura nos ponga en distintos niveles, ellos pueden encontrar, igual que nosotros, un lugar seguro, productivo y ocioso, dentro de las plataformas virtuales del primer 'Super Mario' en 3D. O corriendo en un monitor sintiendo cómo miles de personas les jalean, esperando ver quién acaba vencedor de unas olimpiadas dopadas tecnológicamente, donde cada uno de los pilotos se conocen ganadores. Son protagonistas de una futura revolución. Un evento que, con el tiempo y con apoyos, podría alcanzar relevancia, incluso ser el último de los eSports. Pasar de convivir con las dificultades de la parálisis a formar parte de un equipo, de una motivación, del reto casi siempre inherente a los videojuegos. Quizá en varias décadas estemos hablando de un producto comercializable, un añadido a la realidad virtual, ahora controlada por nuestros pensamientos. Un supuesto en el que la paradoja situaría a parapléjicos caminando gracias a sus monturas mecánicas, mientras el resto acabaríamos absortos en nuestros cascos, lanzando pensamientos para visitar casi cualquier mundo imaginable. Ya no sería el mundo a nuestros pies, si no a sus pies. Nosotros tumbados en la cama, ellos correteando alegremente en calles semidesiertas. Y se puede decir bien alto: videojuegos haciendo del mundo un lugar mejor.

El salto viral

por Fernando Porta

Saltar. *Salvar de un salto un espacio o distancia.*
—Diccionario de la Real Academia Española

El formato Flash va camino del patíbulo mientras estáis leyendo estas letras. En los huesos, abandonado, vilipendiado por Steve Jobs, el cual firmó su sentencia de muerte definitiva en 2010. Cada día surgían nuevos estándares capaces de replicar sus características, sin necesidad de instalar *plugins* ni hacer (más) vulnerables nuestros ordenadores. Flash está prácticamente muerto, pero hubo un momento en que no fue así.

Para recuperar su historia, tenemos que remontarnos a finales de los noventa, donde una maraña de cables depositados en el fondo marino permitía acceder a repositorios de textos con letras chillonas y fondos estáticos. ¿Web 2.0? ¿eMule? ¿Fibra? ¿Qué es eso? Y mientras un MP3 de 3 MB tardaba unos nueve minutos en descargarse y las horas muertas en la oficina se pasaban más rápido con el 'Solitario' abierto, Flash llegaba al mundo, la tecnología de vectores que salvaba las limitaciones tecnológicas para mostrar una nueva arista de lo que conoceríamos como internet. Era un salto en cómo se mostraba la red: en vez de esperar a que la conexión hiciera el trabajo, descargando todo lo necesario para mostrar el contenido, ¿por qué no mandar sólo un código que interpretara el ordenador y dibujara lo que fuera en pantalla? En vez de sesenta *frames*, el usuario sólo se tendría que bajar dos —el inicial y el final—, encargándose el ordenador de dibujar el resto.

Todo ello se hacía con un pequeño *plugin* llamado Adobe Flash Player, el encargado de transformar las líneas de código en animaciones y *point and clicks* primitivos. Más que suficiente para el internauta, ávido de nuevas experiencias en un campo todavía por explorar. Dos años después, ActionScript conformaría un *set* de herramientas que permitía crear contenido interactivo, abriendo la puerta a veteranos y novatos, que veían realizados sus deseos de crear juegos de una manera simple e intuitiva.

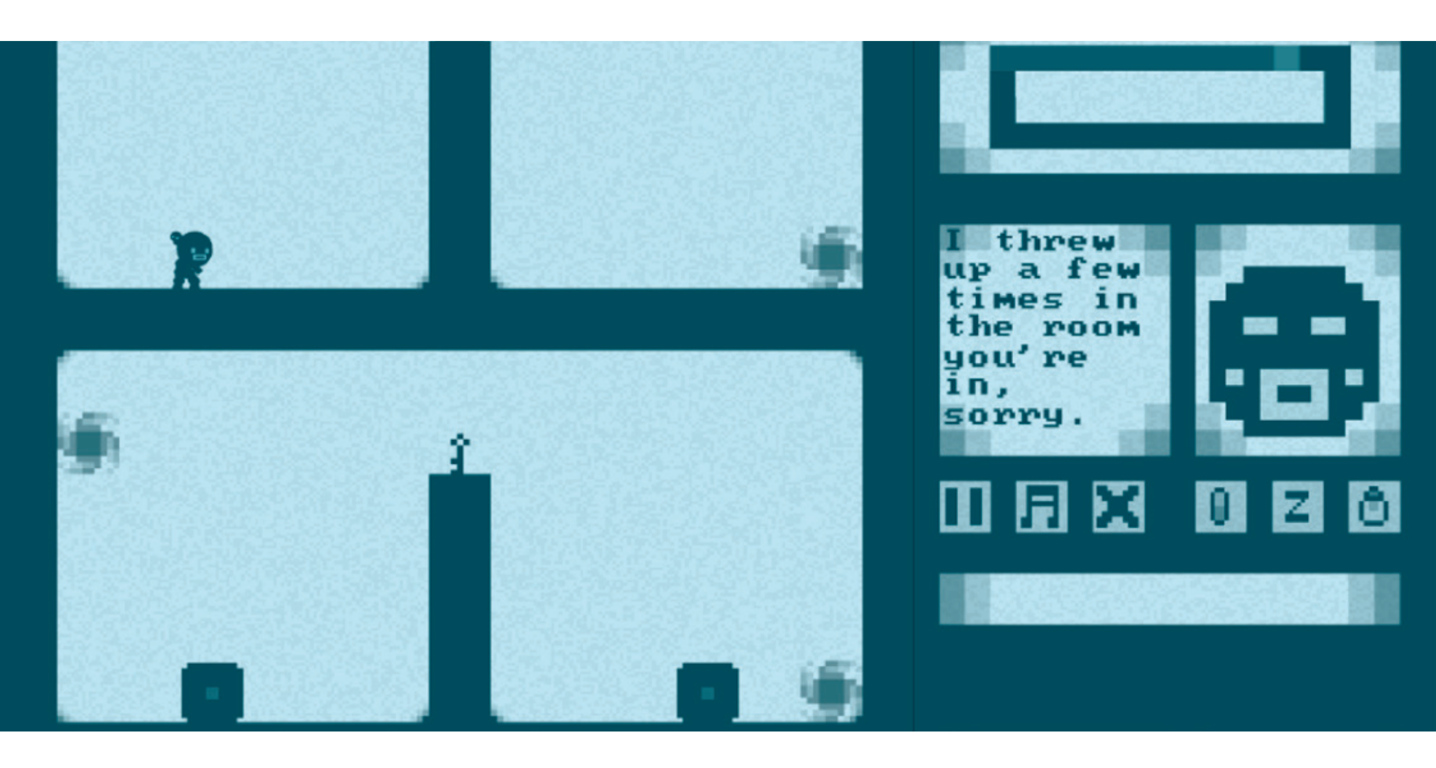


Ilustración «Newgrounds Revolution», pegosho.deviantart.com

Pero faltaba algo que uniera a todos en un mismo sitio: en los IRC, AOL, Messenger y derivados se creaban pequeños grupos, pero no había un repositorio que permitiera dar publicidad, que día tras día estuviera generando una masa capaz de impulsar todas esas minúsculas creaciones en una época donde la sección de comentarios no estaba tan concurrida y el boca a boca era el principal vehículo de transmisión. Y Newgrounds, cinco años antes que YouTube y otras comunidades *online*, llegó al rescate, convirtiéndose en el principal punto de conexión entre desarrolladores y usuarios. El *shareware*, el *freeware*, la programación en microcomputadoras llegaba aquí a su punto álgido: no era necesario encontrar una viabilidad comercial al proyecto o un distribuidor que metiera en su CD el juego, sino que cada uno de los creadores podía hacer lo que le viniera en gana, autopublicándose, llegando a una audiencia que había traspasado las fronteras de lo local para llegar al resto del mundo con un simple *click*. Era una protoescena *indie*, todavía incapaz de conectar con los *publishers* pero sí con un público masivo.

No tardaron en salir oportunistas aprovechándose del invento: el espíritu abierto de la creación Flash hacía que fuera muy fácil copiar el contenido y subirlo a otras webs para conseguir que la despiadada dictadura del SEO les aupara a los primeros puestos de la lista. La economía del tráfico por dinero se convirtió en una carrera por ver quién era capaz de robarlo antes y subirlo a su propia *web*. Ya no había sitio para nuevas ideas y, en 2005, tocaba darle la vuelta a las cosas. Viendo que Newgrounds era incapaz de frenar la economía de la piratería, los servicios Mochi Media —sistema de *sponsors*—, Kongregate —comisión por tráfico— y Flash Game License —*marketplace* abierta a todos— volvieron a estabilizar la economía, transformando paulatinamente el modelo de explotación que se venía dando hacia uno sostenible, respetuoso con el creador.

Y es de todos sabido que una vez el creador está bien acomodado, es capaz de sacar lo mejor de sí. ▶



El emparentamiento con los *platformers* no es coincidencia: es un género explorado pero capaz de generar miles de iteraciones a través de su verbo básico: saltar, salvar obstáculos, espacios o distancia a través de una acción básica que entronca de manera intuitiva con nuestro cerebro. Fue la época del humor irreverente, de una estética *fanzine* adolescente que se recreaba en lo grotesco, en la sangre saltando por todos los rincones del escenario mientras la gente al otro lado de la pantalla se retorcía de risa.

Edmund McMillen fue una de las personas que apostó por esta vía: sus primeras creaciones, posteadas en Newgrounds, son animaciones con asesinatos de "bebés" (apaleados, atropellados, ahorcados) y alargamientos de pene. Y, al mismo tiempo, se ve una evolución paulatina en el estilo que adopta una dirección sin abandonar ese estilo irreverente, lleno de sangre, vómitos y niños torturados. En este portal nació el particular universo de chicos de carne, con una campaña principal, un editor de niveles, posibilidad de jugar con las creaciones de otros, seguido de cosas como 'Time Fcuk', que mezcla el puzle espaciotemporal con mecánicas plataformeras, mientras nuestro *doppelgänger* cuestiona el sentido de nuestra existencia.

Ese estilo irreverente no es competencia exclusiva de McMillen: 'No Time to Explain' nos pone en la piel de nuestro yo del pasado para rescatar a nuestro gritón yo del futuro de las pinzas de un cangrejo gigante, mientras que 'Alien Hominid' nos cuenta la historia de un extraterrestre dispuesto a acabar con toda la raza humana (y colegiales despistados) de la forma más sádica posible. Contenido viral orientado a adolescentes, ajenos a la censura inquisitorial de un progenitor que asome la cabeza de repente, mientras minimizamos la ventana y sacamos los incompletos deberes que teníamos que entregar al día siguiente.

Lo realmente importante es que eran capaces de articular un discurso jugable coherente y, además, divertido: en Flash tienes a los predecesores de la nave espacial de 'VVVVVV', las oscuras sombras de 'Closure', el pseudo clon de 'Sonic' con pantalones naranjas de 'Fancy Pants Adventures' o el estoico 'n'. También



«FLASH ESTÁ AL BORDE DE LA MUERTE PERO FUE UN CALDO DE CULTIVO IDEAL PARA EL *INDIE* QUE HOY LLENA LAS ESTANTERÍAS FÍSICAS Y VIRTUALES»

el germen de propuestas como Ludum Dare o TIGSource donde se prima la improvisación o el aprendizaje sobre la viabilidad de tu propuesta comercial. O el inicio de compañías como Nitrome que, todavía hoy, siguen sacando juegos tan sorprendentes como 'Fault Line', ejecutando mecánicas que se escapan del vago (y aburrido) *free-to-pay*.

Muchas veces se pone por delante que Xbox Live fue el que hizo subir como la espuma al *indie*, que el plataformeo 2D u otros géneros abandonados en la generación de los 128 bits no hubieran sobrevivido sin esta repentina erupción de creatividad y visión empresarial. Pero Microsoft tampoco hizo tanto: traspasó a videoconsolas y le otorgó el estatus de videojuego *motu proprio* a un tipo de distribución que ya estaba en la cresta de la ola, auspiciado por una comunidad *curator* capaz de otorgar un carácter viral a una plataforma, caracterizada por su ubicuidad. Flash puede estar muerto pero su legado está muy vivo. Es nuestro deber y responsabilidad seguir cuidándolo.

Pintados a mano: el plataformas artesanal

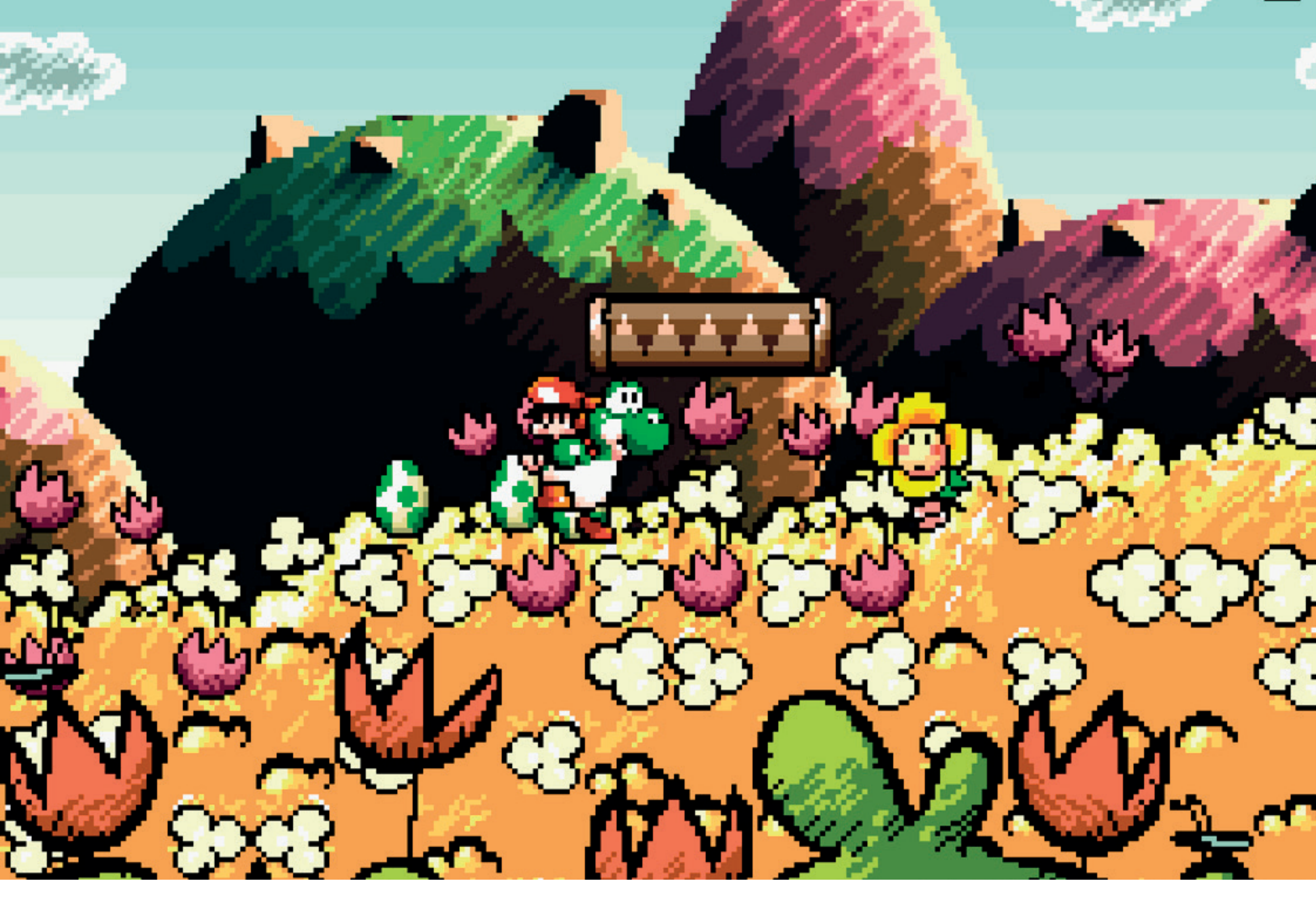
por Israel Fernández

Una caja de cartón. Rojo y azul y verde y amarillo brillando en satinado, protegiendo uno de esos cartuchos grises de no más de ochenta gramos. El último Mario para SNES fue mi primer Mario. Durante un tiempo sólo tuve ese. *La isla de Yoshi*. Porque el juego no iba de Mario. Al principio torcí el morro: mi yo de diez años venía pidiendo «un Mario» durante meses, no la aventura de un T-rex morcillón. Pero en seguida se me pasó la tontería: a toda prisa fluían retablos forestales propios de esos tutoriales que encontramos por Facebook donde un tipo con óleo grueso y cuatro rotuladores te hace un atardecer alucinante. Y la noche estrellada de Vincent van Gogh.

Hoy sé que estaba ante un juego único, largamente imitado; entonces sólo me limité a flipar. Hoy afirmo que el diseño de arte ha de predominar siempre sobre la resolución de las texturas, que las limitaciones presupuestarias deben tener un fin epistémico. En aquellos días sólo me limité a saltar, cagar huevos, y asentir con disciplina, como frente a un tutor silente que no cree en pupitres verdes y sí en mundos imposibles.

Aunque ese "2" de 'Super Mario World' pueda despistarnos, 'Yoshi's Island' es una precuela donde Mario y Luigi van camino de sus padres llevados por la cigüeña; pero Kamek, el viejo *koopa* que cuida de bebé Bowser, secuestra a la cigüeña y los hermanos van a dar contra la arena de una paradisiaca isla llena de dinosaurios. Náufragos lloricas, los dinos hacen lo que buenamente pueden por reconducirlos sanos y salvos a su destino natural. Inspirado en aldeas históricas como Shirakawa-go y Gokayama, el trabajo artístico de 'Yoshi's Island' no puede describirse ni encapsularse con una instantánea plagada de *scanlines*. Ha de verse en movimiento.

Algunos años después, y en goce de mi propia propina, ojeando el listado fotocopiado de juegos de PlayStation arrastré la mano hacia el cuarto folio y, como quien busca un pasaje en los salmos bíblicos guiado por el Espíritu Santo, reposé el dedo sobre



«EL PLATAFORMAS PARECE SER EL ÚNICO GÉNERO QUE NO NECESITA OLVIDAR SU PASADO PARA REESCRIBIR SU PRESENTE»

un tal 'Skullmonkeys'. «Va a tardar un poco, ése no lo tengo ahora», me esputó el pirata. Aquello parecía la carátula de un disco de *groove metal*. ¿Monos y calaveras? No podía fallar. Y acerté: el de Doug TenNapel era otro plataformas de ambientación lúgubre —tuvieron problemas para ajustar la iluminación—, ese rollo 'Medievil' que tan bien le sentaba a la consola de Sony.

Era la primera vez que veía arcilla convertida en píxeles, y sólo podía acercarme más y más a la tele de tubo para entender qué tipo de brujería era esa. ¿Esto es lo que llaman arte? Años después descubriría que toda la animación corrió a cargo de únicamente dos personas, que usaban cámaras digitales Sony DCR-VX1000 para fotografiar al prota sobre croma verde y después darle vida mediante las técnicas tradicionales del *stop motion*. Mentiría si digo que acabé 'Skullmonkeys' sin hacer trampa, aunque ya entonces entendí que hay juegos que se hacen con el cerebro y otros que se hacen con las manos. Y sólo a los segundos se les puede meter arcilla pintada. ▸

Luego llegó la madurez requisada, la necesidad de experimentar, nuevos verbos o nuevas formas de verbalizar lo que nunca antes se había dicho: el 'Hylics' de Mason Lindroth, o esa papilla de bebé animada que hace Jack Spinoza, Josh Roach invocando a Lynch, Remigiusz Michalski hablando abiertamente del suicidio o un trillón de niños quedando a merendar en 'Minecraft', recordándonos otra vez que, además del diseño de arte, hace falta un núcleo mecánico sólido como el diamante. Mientras tanto, en el patio de recreo se agitaban las mismas banderas, fabricadas en algún almacén industrial al otro lado del mundo.

Un buen sábado, a sabiendas de que el catálogo de Wii U desaparecería de los estantes más pronto que tarde, me fui con los niños y recogí las últimas tres piezas rodeadas del catálogo: 'Paper Mario: Color Splash', 'Kirby y el Pincel Arcoíris' y 'Yoshi's Woolly World'. Y allí estaba: pasado, presente y futuro. La vieja montura, el glotón rosita y las aventuras bidimensio-



Capturas de 'Skullmonkeys', 'Hylics', 'Paper Mario: Color Splash', 'Kirby y el Pincel Arcoíris', 'Yoshi's Woolly World', 'TumbleSeed' y 'Candle'.
En la siguiente página: 'Lúmino City', 'OwlBoy', 'Cuphead' y 'Hollow Knight'.

nales de dos ilustraciones a medio colorear. Ninguno de los tres va a tallar su nombre en el libro de la vida. Pero son la constatación de por qué Nintendo, hasta en sus más bajas horas, dibuja una nueva senda por la que caminar. ¿Lana que cede al peso de un bloque de píxeles? ¿Hililllos de plastilina para alcanzar trampolines? ¿Cubos de tinta que burbujean por salir?

Hoy, con todas esas memorias adquiridas, apetece empezar de cero. Y todavía encontramos lecciones de diseño en el *minimal* 'TumbleSeed'. Y me marea imaginar la cantidad de trabajo que debe de costar sacar adelante un juego como 'Lúmino City', donde las bombillas no son sino alambres de cobre y las paredes, cartulina y papel charol. Ahí está 'Owlboy' y sus nueve años de trabajo para dar vida al mundo de los *sprites* de SNES; para 'Cuphead', Maja Moldenhauer comenzó a dibujar *bettyboops* con cabeza de taza durante el verano de 2010 —así que el juego salió a la venta con siete años de edad—; o la vampírica relación de Teku Studios con 'Candle', el dantesco 2D de acuarela donde cada pieza era pintada de manera individual —las animaciones lumínicas nacían en acuarela, para después escanearlas y administrar el tamaño de cada textura según la distancia del punto de luz—: tras cinco años de relación, no mató al estudio de milagro. Hoy sé que, salvo juguetes al abrigo de una *major*, para el do de pecho de inversores y relajar tensiones en creativos —¡hola, 'Child of Light'!—, o acaso éxitos del mecenazgo puntual —como 'Hollow Knight'— es más difícil que nunca escribir el siguiente capítulo del género. Uno inagotable, vívido, que seguirá peleándose con los virajes de cámara trambólicos y los *hitboxes* programados por monos borrachos, pero que aguanta el envite de cualquier *battle royale* y el vendaval de cualquier *sandbox*. Y no por intemporal. Aún tiene mucho que decir; su último salto aún no ha sido trazado.

Yoshi, gracias por todo. No eras «un Mario», pero lo cargaste encima todo el viaje. Llevabas la lección aprendida. Me enseñaste a ver y a mirar, como diría el profesor. El plataformas parece ser el único género que no necesita olvidar su pasado para reescribir su presente. El plataformas, con reivindicación altiva, se me antoja una aldea gala resistiéndose a sucumbir a ideologías frívolas. Como un niño negándose a crecer. ¿Será por eso que lo llaman *el género infantil*? ¿No es esa una perspectiva un tanto ingenua?



NUESTRAS PUBLICACIONES
NO CADUCAN

¿TE HA SABIDO A POCO?

SEMANA TRAS SEMANA SEGUIMOS PUBLICANDO
NUEVOS ARTÍCULOS EN WWW.GAMEREPORT.ES
¡Y NO SÓLO ESO! CIENTOS DE PÁGINAS TE ESTÁN ESPERANDO,
COMO SIEMPRE, COMPLETAMENTE GRATUITAS.




FUNDACIÓN
juegaterapia.org
la quimio jugando se pasa volando...
I WANT
RECLUTAMOS JUEGATERAPEUTAS
YOU
En la Fundación Juegaterapia le hemos declarado la guerra al cáncer infantil.
Tenemos la mejor artillería, videoconsolas, tablets, jardines...
¡Esta batalla la vamos a ganar, jugando!
HAZTE SOCIO Y CONSIGUE TU CHAPA PERSONALIZADA
www.juegaterapia.org

